GAME SOFTWARE

电子游戏软件

VOL.175
2006年04期
定价9.80元

赠[贺岁海报]
电击收藏VCD光碟＋电玩通精彩别册

完全攻略／彻底研究

[死或生4]

前线任务5 王国之心2

焦点游戏大特报
造就「失落的星球」的稻船敬二

年初大特辑：大网战！聚焦三大网战热门游戏
手把手传授上网全攻略／合金装备3 生存
欢迎光临动物之森／死或生4

ISSN 1006-5032
9 771006 503000 04



TVGAME 综合情报志

50期大改版



掌机精彩不间断

每年省下100元

每期省4元

5.80元/期

2月10日火热上市

PS3梦断CES2006



一斯丁格的大刀阔斧在以往索尼的首脑中是很少见的，但出井伸之放心把索尼的未来交给这个外国人，还是体现出对他的信任。

1月5日，全球最大的电子产品展会——2006年国际消费电子展(International Consumer Electronics Show）在美国赌城拉斯维加斯开幕。该展会历届都是新产品和新概念发布的平台，本次则是包括有最热门的高清晰电视机、下一代DVD播放器和功能日新月异的无线通讯工具等。至于先前盛传的索尼将要在这次展会上公开PS3则令广大玩家失望了，索尼除了把PS3放在展示柜里供来宾欣赏外没有半点介绍，而且从展示柜中孤零零的主机可以想象，PS3的实际手柄外观大概也还没有确定，这当然让我们非常失望。不过本届的CES并没有因此而失色多少，各色的最新电子产品依旧琳琅满目，而且各公司首脑的发言也异常精彩，下面我们就大体了解一下本次展会的情况。

□文/小沛

国际消费电子展目前是世界上规模最大的行业性电子产品展览。此次展览进一步加大了规模，其展馆分设在5个场地，活动为期4天，共有来自全球2500家电子产品生产研发企业在今年的展会上展出他们的最新产品与服务项目，并吸引了13万人到场参观。

花团锦簇的展会现场

CES的规模是同类型展会中最大的，其影响力当然不容小觑，参加该展会的自然有很多业内的知名人士。首先在开幕前做主题演讲的就是微软CEO比尔·盖茨，他把当前的时代描述为“数字化生活的年代和数字化工作的年代”，并且发布了一系列现代化的数字工作和娱乐系统，展示了现代的理想化生活以及未来科技在这方面的发展方向。这期间当然少不了微软最新推出的家庭娱乐系统Xbox360，但除此之外盖茨还介绍了将于今年晚些时候推出的新一代视窗操作系统“Windows Vista”。他透露，该操作系统的一大特点就是加强了多媒体设备管理功能，能通过用户的家庭和办公网络与手机、电脑等多媒体工具实现更好更快的互动。可以说，本次展会从一开始的主题演讲便表明了2006年电子产品的发展趋势。

盖茨的讲话完毕之后，展会便进入了正题。在本次展览中，高清晰度电视机被认为是今年的一大亮点。消费电子协会主席加里·夏皮罗说：“2006年将是高清晰电视年。”他预计，随着各国纷纷向数字信号转变，今年高清晰度电视机的销量将首次超过传统电视机。除此之外微软还在展会上宣布，公司将和美国电信业巨头威尔逊通信公司一起推出支持上网、能通过即时通讯软件进行即时通讯的无线电话。而网络搜索巨头Google将推出自己的一套上网工具，使用户能通过这些工具打包下载电视视频和流行软件，向微软主宰的数字化世界发起挑战。

至于电子产品方面，日本东芝公司在展会上宣布将于今年3月在美国市场上推出高清晰度HD-DVD播放机。韩国三星公司则向观众介绍了一款小巧的音乐播放器。这款音乐播放器能接受卫星无线电信号，是有希望在畅销榜上赶超苹果iPod的几款MP3播放器之一。而日本三洋公司为超薄便携式摄像机添加了高清视频技术。中国台湾Axion公司正在推广新的宽屏便携式DVD播放机。惠普公司更与众多品牌电脑生产商一道，向用户提供内置宽带网络设备的笔记本电脑。

索尼宣布重组目标

索尼公司社长霍华德·斯丁格先生在本次消费电子展的新闻发布会上发表了讲话，其中谈到了公司当前遇到的一些问题以及未来的重组目标。

首先是附加在索尼BMG的一些CD上的版权保护程序障碍重重，反映出在权衡艺术家利益和消费者需求之间还存在不少障碍。索尼BMG是索尼公司与贝塔斯曼集团的合资企业，去年曾被起诉，因为售出的570万张CD都附加了防盗版技术，消费者若想在电脑上播放CD，就需要安装新的补丁程序。索尼公司内部的矛盾也因此突显出来：电子产品部门总是想方设法生产出满足消费者需要的产品，比如能将音乐和电影拷贝到自己的电子设备上；而创作部门关心的则是版权保护问题。对此，斯丁格表示：“随着视频业务的发展，版权保护和消费者需求之间必将有一场拉锯战，因此每一步都要迈得十分慎重，要顾全技术、消费者和艺术版权三者的需求。”

至于索尼仍在继续的改组工作，斯丁格强调要结束索尼产品无重点、广撒网的现状，改为集中力量主推少数精心挑选过的“冠军产品”。索尼即将推出的产品包括电子书阅读器、一款能在PSP上实时收看电视节目的便携设备和一款数字电影放映机。

自从iPod打响了苹果公司在便携音乐设备的第一炮，原本领先的索尼就逊色下来，要赢回苹果夺去的失地，流水线管理和产品本身就是索尼的关键武器。

斯丁格认识到，苹果公司依靠少数产品就获取了500亿美元的市场资本，而索尼公司拥有数千种产品，市场资本却不及苹果。因此索尼下面要做的努力：一是整合品牌战略，包括那些分散的、甚至常常被遗忘的广告；二是削减成本，并围绕几个核心部门对公司进行改组，解除约10000个岗位。索尼有如此之大的改革决心，也表明未来消费电子市场的竞争将会越来越激烈。

PS3失约CES2006

展会开始之前，人们都猜测索尼将把PS3作为本次参展的重点，因为终归距离PS3上市的时间已经越来越近。但是本次霍华德的演讲仅仅是对未来消费电子数码领域的展望及索尼公司发展方向的大致阐述，却只字没有提及到PS3。这样的结果实在令人失望，同时更让人们怀疑索尼是否已经为这台次世代游戏主机做好了准备。

不过尽管斯丁格在演讲中没有公布PS3的新消息，但索尼公司还是把PS3的实体模型带到了CES 06的会场上供到场者参观，而风靡全球的PSP自然也作为数码电子类商品进行参展。本次索尼公司展台主要以蓝光光碟技术和高清晰数字影像技术为主，索尼强调蓝光光盘拥有更为庞大的存储空间，为存储高清晰分辨率影像提供了根本条件。这当然也是侧面为PS3做宣传，虽然PS3还没有露出庐山真面目，但让人们了解到蓝光技术的强大之后自然也对未来主机的形象推广有所帮助。

会场中，索尼首先展出了一段预先录制好的，由PS3解码的高分辨率BD影片片段。据介绍，该片段是由PS3主处理器CELL及图形处理器RSX共同协作解码，播放影像为12Bit真彩色，分辨率高达1080i，其画面的美仑美奂令到场者无不驻足称奇。

其实早前索尼曾确认在CES 06上公开展示PS3主机及更多新信息，但在展前2天又突然宣布不会在CES上展示PS3，未免令人担心PS3能否预期在今年春季如期推出，而且搭载了目前世界顶尖技术含量的CELL处理器、RSX图形芯片和蓝光光碟驱动器之后，PS3的成本问题又变成了人们关注的焦点。加上最近一系列有关PS3有可能延期的负面新闻，索尼这次在CES上的光彩的确被抹煞了不少。因为从某些方面我们也可以理解为，索尼没有展PS3，就是默认了主机的开发进度没有预期的那么顺利。



↑索尼没有带来PS3，却拿蓝光来撑门面，虽然现场的宣传效果还不错，但仍旧让广大玩家非常失望。

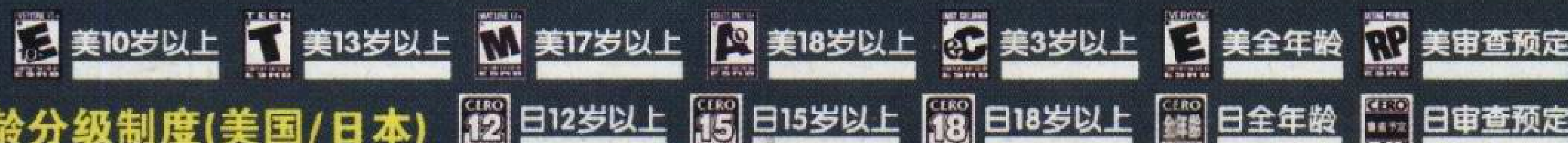
CONTENTS

本刊游戏资料栏说明

①PS2	③本刊译名：波斯王子 双子王座			⑪ M
	④UBI SOFT	⑥49.99美元	⑧2005.12.1	
②动作冒险	⑤DVD-ROM	⑦美版	⑨1人	⑩113K

①对应机种 ②游戏类型 ③本刊对游戏的中文译名或游戏的外文原名 ④游戏的开发厂商或游戏的发行商 ⑤游戏软件使用的媒体 ⑥游戏的发售价格 ⑦游戏的发售地区版本 ⑧游戏的发售时间 ⑨游戏可提供同时参与游戏的人数 ⑩游戏所需要的记忆容量（卡带游戏为游戏容量）⑪游戏所对应地区的推荐购买年龄分级标志

分级
游戏推荐年龄分级制度(美国/日本)



Vol.175 2006/04
半月刊 每月一日/十五日出版
创刊时间1994年 定价9.8元



封面主题「电软贺岁」原画：华尧



电击收藏 VCD
Vol.72期内容检索

STAFF

主办单位 ■ 中国电子学会
社长 ■ 李志武
编辑出版 ■ 《电子游戏软件》杂志社
总编 ■ 黄昌星
副总编 ■ 杨帆
执行主编 ■ 杨柯来
责任编辑 ■ 邹中林 魏希宁 乔沛
联系地址 ■ 北京61-66信箱
邮政编码 ■ 100061
编辑电话 ■ 010-64472729-412
电子邮件 ■ vgame@public.bta.net.cn
传真 ■ 010-64472184
邮购电话 ■ 010-64472177 64472180
广告电话 ■ 010-64472187
广告联系 ■ 杨帆
广告电邮 ■ adv@vgame.cn
印厂 ■ 北京乾沣印刷有限公司
订阅 ■ 全国各地邮局
国内刊号 ■ CN11-3505/TP
国际刊号 ■ ISSN 1006-5032
邮发代号 ■ 82-648
广告许可 ■ 京西工商广字0055号
法律顾问 ■ 刘岩 北京康达律师事务所
官方主页 ■ www.vgame.cn
官方论坛 ■ www.magiczone.cn

健康游戏忠告

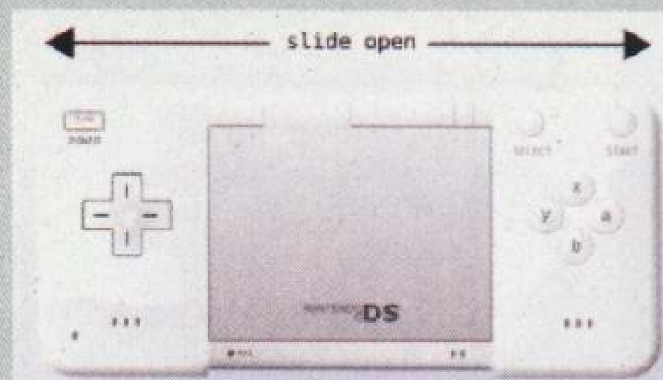
抵制不良游戏 拒绝盗版游戏
注意自我保护 谨防受骗上当
适度游戏益脑 沉迷游戏伤身
合理安排时间 享受健康生活

游戏新闻眼，洞察游戏天下！我们将以最快的时间，为您报道最全面的业界新闻大事！

游戏新闻眼 Vol.175

Focus on Game News

双周注目图片



前段时间盛传任天堂要公布新款NDS的造型，网络上也出现了相关的假象图，可到头来却是竹篮打水一场空。

索尼PS3风波不断 延期发售形势危险

本刊讯　被玩家们寄予厚望的2006年消费电子展已经结束了，PS3的确在这次展览上露了一面，不过它所扮演的角色和一般的宣传海报或者是showgirl差不多，都是给人家看的。索尼对于这款主机的介绍几乎为零，也仅仅是把PS3运行蓝光影像的片断在现场以录像的形式播放了一遍。相比微软近一段时间的积极态度，索尼的确是非常低调，并且也没有对外界的负面传闻做任何的说明，估计PS3的延期大约也是确有其事。

2005年的迅猛攻势

去年年初，微软就开始了次世代主机的信息攻势，而一贯喜欢领先对手的索尼也终于按奈不住，在E3展前发表了新一代PS主机的规格与名称。在规格方面，PS3可以说是出乎许多人的意料之外，采用了极高规格的配置，比Xbox360高出很多，完全摆脱了上一代主机性能差的劣势。不过这样的做法无疑埋下了成本过高的隐患。

在PS3主机于E3正式发表的同时，包括SCE与各大游戏开发商也同步发表了多款制作中的游戏，不过相较于预定2005年底发行的Xbox360来说，E3中所发表的PS3游戏大都处于早期企划阶段，所以现场展出的都是游戏运行的录像，或者干脆是一些CG动画影片，并没有提供试玩。

虽然没有太多实际的东西，但PS3上的许多知名大作就已经很吸引人了。特别是在9月的TGS中仍旧只以影片方式展出的《合金装备4》，其精采的图像表现获得了无数人的关注，同时也充分显示出尚未完成的PS3主机所具备的潜力。SCE曾于先前的发表会场合中公布将于TGS中提供PS3游戏的试玩，不过实际上仍然未能达成这个目标，整个PS3的摊位是以单纯的大屏幕影片播映以及PS3主机与手柄模型的展出所构成，相较于微软Xbox360所提供的大规模试玩来说，其开发进度的差别自然不言而喻。

在2005年里，三台次世代主机先后亮相，而PS3既公布了主机外形和规格，同时也将部分游戏展示给了所有人，因此虽然没有发售，但给人的感觉却也是近在眼前。在刚刚过去的这一年里，索尼的动作似乎非常积极，终归这次微软打了头阵而导致自己失去了先机。尽管PS2还没有把戏唱完，但终归人家已经进入新的时代，PS3也不能等太久。

2006年初遭遇尴尬

美国当地时间2006年1月3日下午4点，索尼社长宣布将不会在CES2006上公布关于PS3的消息。

刚踏入新年3天，索尼就给玩家头上浇了一盆冷水。没办法，连游戏的开发机都没完成，这时候就算展出主机也不可能公布什么实质性的东西。索尼在05年末笑着看完微软的圣诞冷场后，没想到在06年初却也必须面对自己的尴尬处境。这段时间关于PS3的负面新闻已经太多了，久多良木健也很久没有露面在公众面前。看得出来，他们都非常紧张，因为时间拖得越久对自己越不利，他们不能等到Xbox360的软件丰富之后再企图与之争夺市场，那时候即便在日本受欢迎，可在欧美估计就已经达到市场饱和了。

年初的CES是非常好的宣传阵地，特别是对于欧美市场。索尼在公布了新PDA、数码相机等产品的同时也没忘了PS3，并且要想尽办法吊起人们的胃口。久多良木除了将主机模型再次摆到橱窗里供人参观外，还透露了PS3将可能会支持



↑造成PS3成本过高的罪魁祸首就是采用了BD。

新一代HDMI数字影音传输接口，提供更高的图像品质。也就是说，实在东西还拿不出来，只得通过唱高调吸引眼球。

SCEA执行长平井一夫在展会上介绍了当初PS2为DVD普及作出的贡献。在PS2推出的第一年，采用CD-ROM为储存媒体的游戏占74%，DVD-ROM则是26%，5年后CD-ROM跌落到5%，DVD-ROM则增长为95%。因此索尼预料未来BD在PS3上的游戏应用也将会有类似的成长。

除了支持BD的普通高清信号，久多良木也提到PS3将可能采用新一代的HDMI接口。但由于现行的HDMI受限于频宽等因素，因此仅支持每个色彩信道8bit的精确度。日前HDMI规格制定组织发表将于2006年上半年推出可兼容于现有HDMI，但频宽加倍、每信道最高支持16bit的新一代HDMI规格。

久多良木健表示，如果PS3主机内部是以每信道16bit方式处理，但输出时降为8bit，是没有什么意义的。如果情况允许，索尼希望PS3能支持16bit输出，最少也要支持12bit，因此SCE对于能提供加倍频宽的下一代HDMI有强烈的需求。在场观众听到这样的豪言壮语自然对PS3充满了敬佩，不过这是不是说明主机的该部分规格还有待以后确定呢？

另外，在CES现场的索尼摊位上，SCE也展出了以PS3来播映BD等级高分辨率影像的展示机台，不过在现场用于播映影片的并非是PS3主机，而是播放功能规格类似的播放机。根据报道指出，SONY方面确认该展示是以Cell进行解码，并以HDMI输出到高分辨率液晶电视上播放，除此之外就都是些无关痛痒的东西了。

↑无数次作为单纯展览品的PS3已经让玩家望眼欲穿了。

暴露成本危机的BD

财大气粗的微软，现在仍然坚持以每卖一台Xbox360亏损300多美元的代价普及硬件。而搭配了BD以及拥有更高性能规格的PS3恐怕就更加处境艰难了。这个危机的暴露当然不会是索尼自己去跟大家诉苦，来源竟是为BD生产播放器的厂商。

在CES2006上，先锋公司公布了新近研发的蓝光播放器“BDP-HD1”。不过先锋在会上声明说，现在BD处于刚起步的阶段，制作成本居高不下，仅BDR-101A刻录机的售价就为995美元。而BDP-HD1蓝光播放机还不具备刻录功能，其售价就达到了1800美元！

PS3可不是纯粹的蓝光播放器，它最主要是玩游戏，播放影片不过是附属的娱乐功能，然而这项附属就需要1800美元，那么PS3的售价到底要多少？2800美元？久多良木健虽然事先曾透露说PS3的售价将会很贵，但人家微软的主机就卖400美元，你怎么也不能是人家的好几倍吧？现在看来，依蓝光如此之高的成本，PS3的成本很可能比Xbox360高出数倍。而索尼如果要普及这台主机，那就要打掉牙齿往肚子里咽，至于究竟咽多少，就要看索尼的经济承受能力了。

希望忽明忽暗

PS3的危机已经明确摆在人们面前，不过索尼从未改变主机“06年春发售”的计划，也许是觉得没有面子，于是育碧替索尼把这件大家心知肚明的事说开了。就在日前国外媒体对育碧执行官Yves Guillemot进行采访的时候，Yves Guillemot表示，PS3将于6月或者7月在日本发售，而北美上市要等到9月，欧洲地区则是11月。这样的结果虽然和索尼官方宣布的上市时间有很大出入。不过考虑到PS3至今尚未完成图形芯片的研发，特别是原本以为PS3会在CES2006上展出的事情也泡汤了，这不得不让人怀疑索尼到底在主机开发方面是怎样的进度。

育碧高层的言论在外人看来似乎是多嘴了，然而索尼的沉默应该不是反驳，难道久多良木健现在已经习惯用默认的方式来说明一切吗？又或者是因为现在的留言过多，他们打算找时间一次澄清呢？答案已经慢慢揭晓了。

索尼宣布即将召开DevStation开发者大会来专门讨论PS3的问题。该会议将于今年3月1到2日在伦敦布里克巷的亚特兰蒂斯博物馆举行。大会的主题便是PS3，届时将公布所有有关主机性能、游戏画质、音效、网络服务、Cell处理器和操作系统等各个大家关心的问题。

相信在听到这个消息后，大家一定会充满了期待。不过索尼并不是要发布主机的上市信息，而仅仅是介绍PS3规格上的最新数据。索尼的这次大会也许会对人们关注的问题给予适当解释，到时候我们便可以对PS3现阶段的进程有一个比较客观的认识。而现在距离大会还有1个多月的时间，当前的那些传闻也会继续缠绕着PS3，我们能够做的也就是尽量冷静去分析每一个消息了。

1月3日

●电影版《分裂细胞》将包含大量原创剧情。Ubi谍报动作游戏《分裂细胞》的小说版作者、纽约时报畅销作家Raymond Benson日前接受采访时表示，目前正在筹拍中的电影版《分裂细胞》将包含原创剧情，而并非以现有的游戏或小说剧情为基础。该片尚处准备阶段，具体开拍时间以及演员名单还没有公布。

1月5日

●EA开发的《拳击之夜3》邀请三位拳坛明星为不同版本代言。首先，为Xbox360与PSP版代言的是获得世界拳击协会轻中量级拳王的德拉霍亚。而加蒂与华德则是《拳击之夜3》PS2与Xbox的封面明星。该游戏的Xbox版预计于今年2月推出，Xbox360、PSP与PS2版则预计在3月推出。



●任天堂将推出15款GBA超值精选游戏。其官方网站宣布预计2月2日在日本地区推出15款GBA超值精选游戏，售价均为2800日元，游戏包括：《天外魔境青之天外》、《魔法假期》、《MOTHER 1+2》、《皇家骑士团外传》、《黄金太阳》、《黄金太阳2》、《光明之魂》、《光明之魂2》等等。

●微软发表Xbox360外接式HD-DVD光驱计划。（详细报道请见右侧上方）

1月6日

●任天堂宣布NDS全球销量约1300万台。（详细报道请见右侧下方）

●东芝于1月6日发表将于今年3月推出价格在500美元以下的HD-DVD播放机。（详细报道请见右侧）

●由KONAMI制作的《合金装备3 生存》于1月6日举办官方联机比赛活动。本次比赛事先选出3队玩家与制作人小岛秀夫领军的制作团队所选出的菁英队伍进行Online模式的联机对战。最后比赛获胜的玩家，便在个人名称与队伍名称中加上了一般联机对战中所无法取得的“小岛制作纹章”，且左腕的腕章也会变成小岛制作纹章的图样。

●游戏厂商斐凡迪环球于6日宣布收购美国独立游戏开发工作室High Moon Studios。High Moon Studios所拥有的100余位游戏开发人员，以及游戏作品产权将归VU Games所有。而High Moon Studios总裁兼执行长官John Rowe也将继续留任。

●SCEJ发表将为《最终幻想XII》推出特别版PS2主机。（详细报道请见右侧上方）

●Visteon于今年CES展上发表了车上娱乐系统，该系统可支持GBA游戏。Visteon表示，这台娱乐系统可以播放CD、DVD光盘，并支持MP3、WMA等音频格式文件，也能玩GBA游戏。它除了可以安装在车上之外，也可单独拆除下来使用。

1月9日

●光荣于日前正式发表《真・三国无双4 帝国》。本作承袭了3代的基本架构，并将大幅强化“内政”与“战略”等特色，并新增在战斗中也能够对我方武将直接下达指示的崭新要素。而在4代中登场的48名武将，在本作中也将一一登场。该作PS2版预定今年3月23日推出，普通版4494日元，Premium Box版7854日元，Super Premium Box版价13440日元。

●台湾省版Xbox360售价正式发表，并决定首发15款游戏。（详细报道请见右侧下方）

硬件 日本专讯 索尼为FFXII擂鼓助威 推出特别版PS2主机

本刊讯　日本SCE发表，将于3月16日随SQUARE-ENIX超级大作《最终幻想XII》同步推出同捆特别版PS2主机包装“PlayStation2 Final Fantasy XII Pack”。

堪称PS2后期压轴大作的角色扮演游戏《最终幻想XII》，在历经了两年的延期之后，终于决定在2006年3月16日正式推出。本次SCEJ为了配合这款强档游戏的推出，于是特别发表将推出针对游戏所设计制作的特别版主机，与游戏同步推出。

这款《最终幻想XII》特别版主机，采用了黑色的特制外观包装，其中包含木炭黑配色、并在外壳上印有游戏中“Judge Master纹章”图样的薄型PS2主机“SCPH-75000FF”，一套《最终幻想XII》的游戏光盘，标准配备的手柄、AV输出线、AC变压器，以及额外附属的主机直立架与游戏特制手机吊饰等。至于价格，现在还未公布。



↑作为PS2上最后的杀手锏，索尼当然要倾注全部的心血在这上面。

特报 国内专讯 台湾省版360隆重发表 15款首发游戏汉化过半

本刊讯　台湾微软于1月9日在台北市青少年育乐中心举办了隆重的“Jumpin! Xbox360记者会”，会中正式发表Xbox360台湾省版主机的上市价格，以及各种相关信息。

会上，微软宣布台湾省Xbox360主机的售价为13888元新台币，并预定3月2日正式推出。目前预计随主机同步在台推出的游戏共有15款，并且大约有8到9款会以中文化的方式推出，其中包括微软所发行的《妖精公主》、《大都会赛车3》与《死或生4》等4款游戏都将推出中文版。

至于游戏的价格方面，则是与现有Xbox游戏相同。预估到今年6月底前会在台湾省推出大约40款游戏。而且凡是微软所发行的游戏，都会尽可能进行中文化的改版，像近期的《九十九夜》、《全民派对》，甚至是未来的《蓝龙》等游戏都会推出中文版。

除主机和软件的售价之外，台湾微软同时表示，Xbox360台湾版主机的游戏分区与日本地区相同，也继承了前代Xbox的方式，而DVD影片的分区则为第三区。目前预计在农历新年之前会引进50台以上的Xbox360试玩机台，并设置于各大重点卖场进行试玩与展示。

而在XboxLive的网络服务部分，微软目前首要的任务就是要提升XboxLive用户的比例，由于Xbox360的网络服务引入了前代所没有的免费银会员制度，因此预料将能大幅提升Live用户的普及率，至于针对台湾省的专属内容下载服务部分，则预定于后续进行。另外，Xbox360新引进的微软点数制度部分，将只针对网络进行点数卡的贩售。



硬件 美国专讯 360外接光驱计划发表 次世代游戏采取“分期付款”

本刊讯　微软娱乐事业副总裁皮特・摩尔于1月5日在美国拉斯维加斯举办的2006年国际消费电子展上首次披露了Xbox360的外接HD-DVD光驱计划。

微软原计划Xbox360可于2006年6月底以前在全球达到450万至550万台的出货量，而Xbox360也将成为高画质电视的播放平台；因为根据美国市调机构调查发现，约有9成以上拥有Xbox360主机的玩家已经拥有或打算购买一套高画质电视组合，所以皮特・摩尔正式在会中宣布，微软计划将在今年推出Xbox360的外接式HD-DVD光驱，让Xbox360玩家能轻松享受到HD-DVD影片。

前一阵有传闻说微软要推出配有HD-DVD光驱的Xbox360，现在看来单独推出光驱的做法倒是非常聪明。因为目前的游戏容量还用不到那么高的光盘规格，而且分开销售的策略也减轻了玩家的负担，不用一次支付过多的费用，这一个策略似乎也正是索尼应该考虑的。

硬件 美国专讯 东芝推出HD-DVD播放机 最低价格500美元以下

本刊讯　东芝于美国消费电子展的展前发表会中，正式宣布将于3月在北美地区推出两款HD-DVD播放机。分别为定价799.99美元的高级机种“HD-XA1”，以及定价499.99美元的廉价机种“HD-A1”。

HD-XA1与HD-A1都是只读的播放机产品，采用Boardcom制造的译码芯片。在影像输出部分，配备有HDMI、色差、AV、S等输出端子，支持720p与1080i的高分辨率影像输出，DVD部分亦可放大为720p或1080i方式输出。在音效输出部分，配备有2声道、5.1声道、同轴数字、光纤数字等输出端子。此外还配备有宽频以太网络，可以搭配HD-DVD所新加入的网络下载功能。

在光盘播放功能方面，HD-XA1与HD-A1都支持HD-DVD、DVD、CD等光盘，这两个机种的基本规格都是共通的，主要差异在于HD-XA1采用了较高级稳固的机身，提升了运转时的稳定性，以及额外配备了RS-232C端子。目前东芝仅发表了其在北美地区的上市时间与价格，日本以及其它地区目前还未确定。



↑东芝作为HDDVD的规格主导厂商，现在已经在成本上战胜了对手，这对于抢先占领家用娱乐市场有很大帮助。

特报 国外专讯 任天堂更新掌机销售数据 NDS全球销售1300万台

本刊讯　前几天，任天堂公布了NDS在全球取得1000万销量的消息。但最近我们又得到来自国外网站的报道称，任天堂已经更新了统计数据，而最新统计的数字为NDS在全球卖出了大约1300万台。

在经历了2005年圣诞以及新年的热卖之后，任天堂便急急忙忙公布了NDS的一连串骄人战绩。但当时统计的数字并不是十分准确，于是最近他们更新了前天所公布的销售量。当时任天堂美国总部行销副总裁Perrin Kaplan曾对外说明NDS在全球卖出1000万台，不过那时只算到欧洲地区约100万台的销售量，而这次任天堂则是把欧洲地区自去年3月起开始贩售至今的350万台全都算了进来，所以得到全球约1300万台的NDS总销售量。

本次所公布的数字应该是非常可信的，我们计算一下就可以知道，NDS在北美地区卖出了约400万台，日本则超过500万台以上，再加上欧洲地区的350万台，这加起来一算，的确是很接近全球1300万台这个数字。

1月11日

●NAMCO举办《铁拳5暗黑复苏》角色专用称号大赛。为了纪念3D格斗对战游戏《铁拳5暗黑复苏》的上市运营，NAMCO于1月14、15日在全日本37家直营游乐场举办角色专用称号比赛活动，优胜者可获游戏角色的专用称号供个人使用。

●ELSPA公布了2005年英国10大热门游戏排名。（详细报道请见右侧上方）

●神游公司在近期推出了iQue SP增亮版。（详细报道请见右侧中部）

1月12日

●CAPCOM《勇闯尸城》宣布延期上市。该游戏原本预计1月底在Xbox360上推出，但现在则延后至5月2日才能在北美地区上市。《勇闯尸城》是一款以死而复生的僵尸为背景主题的动作游戏，CAPCOM著名制作人稻船敬二担任制作。

●翻译功能再度强化的《Talkman欧洲语言版》预定5月份推出。本次所预定推出的新作收录有日语、英语、意大利语、西班牙语、德语、法语以及欧洲其它几国语言，并提供旅馆、餐厅、购物等28种不同情境供玩家选择，每种语言收录有3000种以上的会话内容，不只是单纯的翻译，而且还有很高的教学用途。

●KONAMI最新RPG力作《幻想水浒传5》预定今年2月推出。一般版定价7329日元（含税），并将推出



包含豪华设定集、原声配乐CD、特制图板等丰富内容的限定版，定价9429日元（含税）。

1月13日

●Ubi将在PSP平台上推出《分裂细胞 英雄本色》。该作预计在今年春季推出，玩家将能看到游戏主角Fisher过去不为人知的故事，而剧情也将以倒叙方式带玩家回到整个系列当中。本作基本是接续4代的故事继续发展，而且还支持多人联机对战。

●世嘉黑帮动作游戏《龙如》将推出电影改编作品。（详细报道请见右侧上方）

●日本“Xbox360会客厅”将延长营业时间至2月中旬。（详细报道请见右侧下方）

●罗技将推出为《最终幻想XI》设计的PS2无线手柄。这款特制手柄使用3节电池在震动模式下可连续工作50小时，非震动模式为100小时，重260克。该手柄将与游戏同步推出，定价4980日元（含税）。

1月16日

●《最终幻想7少年归来》出货量已经突破百万套。SQUARE-ENIX于16日发表，《最终幻想7少年归来》包含DVD与UMD影片在内的总出货数于15日正式突破百万套，达成这一数字整整历时4个月。

●北美地区Xbox360销售量达到60万台。（详细报道请见右侧中部）

●近日，NDS在日本销量火爆，众多商店已经脱销。（详细报道请见右侧下方）

●日本GREEN HOUSE预定于2月上旬推出PSP专用握把“GH-PSP-GK/W”。该产品通过左右延伸出来的部分，让玩家如同手握PS2手柄一般舒适。这款产品的网购价格为980日元。

特报 日本专讯 游戏改编影片风头不减 电影版《龙如》即将发行

本刊讯　SEGA在今天宣布，其制作的PS2黑帮动作游戏《龙如》将推出由改编的DVD影片作品《龙如～序章～》。

本次预定推出的真人版影片作品，是以主角桐生一马如何从孤儿一步步成长为“堂岛之龙”的经历为主题，属于游戏故事的前传作品，由著名导演三池崇史担任综合导演，名越稔洋担任执行制作。主角桐生一马由船木诚胜饰演，一同成长的好友锦山彰由大泽树生饰演，青梅竹马的爱人泽村由美由前田绫花饰演，如同主角父亲般的风间新太郎由本田博太郎饰演，主角的顶头大哥堂岛宗兵由曾根晴美饰演。

《龙如～序章～》DVD影片预定3月24日推出，定价4935日元（含税），片长约43分钟，游戏官方网站目前也提供了部分内容的在线观赏。



↑本次拍摄的DVD影片，应该只有玩过《龙如》的人才能产生兴趣。

特报 美国专讯 Xbox360北美销量公布 微软加快主机生产速度

本刊讯　美国市调公司NPD Group的分析师于13日表示，微软于2005年11月22日在北美地区推出的Xbox360目前已突破60万台的销售量。但这并不值得庆祝，因为这和微软预计的数字还有相当大的差距。

Xbox360在北美地区上市之后，其实是非常受欢迎的，而且也正赶上最热门的圣诞节档期，所以美国玩家对于这款游戏的需求非常大。可是由于时间仓促，主机初期的产能也有限，因此上市后不久就陷入供不应求的缺货状况，至今仍未完全解决。

目前微软已将现有的两条Xbox360产能开至最大，第三条生产线也预定于下个月正式启用，以缓解北美与欧洲地区的缺货状况，并用以应对今年3月份在亚洲与澳地区的上市。微软预计于2006年6月底前达成全球450到550万台的出货量，看来以目前的速度是不太可能完成了。

特报 日本专讯 360日本人气急待提升 “会客厅”延长营业时间

日本微软在日前宣布，用来让玩家体验Xbox360游戏的“Xbox360会客厅”，开放时间将由原定的1月15日延长至2月12日。



Xbox360会客厅位于东京表参道车站旁，是日本微软为了去年年底于日本上市的Xbox360所特别设置的主题试玩展示场所，除提供一般性的Xbox360的展示与试玩之外，也多次举办相关活动。目前厅内提供试玩的游戏包括《九十九夜》、《大都会赛车3》、《妖精公主》、《死或生4》、《摔角王国》、《NBA06》、《山脊赛车6》等。

Xbox360会客厅原定开放至2006年1月15日，但是由于该主机在日本发售以来人气并不理想，销量更是比当年的Xbox还要惨淡。于是微软决定延长会客厅的营业时间，好让更多的人有机会去了解这台次世代主机。

特报 英国专讯 英国公布10大游戏排行 欧洲游戏市场逐年扩大

本刊讯　英国娱乐休闲软件出版协会（ELSPA）于近日公布了英国地区2005年的10大热门游戏排名。依序为：1、《FIFA足球06》；2、《胜利十一人9欧洲版》；3、《极品飞车 最高通缉》；4、《GT赛车4》；5、《星战3 希斯的复仇》；6、《FIFA街头足球》；7、《星际大战 战斗前线2》；8、《横行霸道 圣安德列斯》；9、《金刚》；10、《模拟人生2》

ELSPA表示，英国的互动娱乐软件销售在2005年达到了新高点，游戏软件销售总值高达13.5亿英镑，相较于2004年的销售记录增加了约0.7%。DS以及PSP对2005年的英国电玩市场作出了相当大的贡献，而随后推出的微软Xbox360电玩主机则是更进一步地激励了这个市场。不过从公布的名单来看，英国玩家的口味的确和我们相差非常大。

硬件 国内专讯 神游增亮版SP上市 屏幕电池大幅进化

本刊讯　前段时间有消息称，任天堂要推出GBA SP的屏幕增亮版，让我们惊喜的是，神游公司已于近日在国内推出了这款产品——iQue SP增亮版。改进后的SP主机将使用与micro相同的背光液晶屏，使画面效果比普通的iQue SP更为艳丽，而玩家最关心的续航能力也将比普通主机增多2至3小时，最长可达13小时。

增亮版iQue SP的上市时间为2006年元旦，目前各专卖店均有销售。颜色版本分为铂金色、海蓝色、玛瑙黑三种。



↑神游公司现在推出新产品的速度已经开始赶超日本了。

特报 日本专讯 NDS缺货危机终于显现 PSP趁机登上销量榜首

本刊讯　2005年的圣诞商战期间，任天堂DS以一周60万的骄人销量成为唯一的赢家，但当时我们就报道过任天堂存在主机出货量不足的危机。就在最近这段时间，NDS缺货的现象已经越来越严重，在日本很多家商店里都挂出了脱销的告示牌。



NDS上的优秀游戏软件的确将主机销量推向了巅峰，但同时任天堂也必须面临如何解决缺货的问题。早在一个多星期前，日本就传出DS主机脱销的消息，无论是原版银色NDS还是后来上市新色系的主机都完全缺货。日本秋叶原几乎所有游戏店内NDS主机都处于非常紧缺的状态，而且连下一批主机到货的时间都不知道。

由于NDS最近又有不少好游戏推出，而主机却高价难寻，所以本周PSP跑到了销量榜第一位，目前任天堂方面已经公开道歉，表示将会尽快补充货源，但缺货的状态可能还要等上几周时间。

马里奥生父宫本茂的新抱负——

《大玉》,“任天道”,然后是2006年。

2005年12月的一天，任天堂的，或者应该说整个日本游戏业界的“重镇”宫本茂先生和前来采访的记者聊了许久。就在刚刚过去的一年中，任天堂的掌上游戏机NDS实现了销量上的跃进，正处于“乘风破浪”的最佳状态。趁着这种势头，我们的游戏老铺任天堂在新年会走向何方呢？

——首先想就NGC用游戏《大玉》提几个问题。这款游戏在美国E3展上进行了公布，但在日本国内却没有公开任何消息。我们已经知道这款游戏是由VIVARIUM的斋藤由多加先生负责开发，由任天堂在海外实行先行发售的了，这是一个很少见的做法啊。

■宫本：会于3月6日在美国先行发售。欧洲的发售日是3月31日，日本最晚。定在4月13日。原来许多软件都是只在日本发售，不面向海外市场的，这次这款软件的确采用了一种很少见的销售方法。海外版的游戏名称是《Odama》，也就是日语中的“大玉”二字，本土版就以这个名字原样发售了。

——具体来说是款什么样的作品呢？

■宫本：让一个“大玉”在有很多士兵作战的战场上像弹珠一样来回滚动击溃敌人的游戏，玩家可以用声音对自己的士兵下达指令。听起来可能有点傻，但实际玩起来之后是很深奥的。制作者VIVARIUM的斋藤由多加先生常常带着气概说：“我想理解任天堂游戏中本质的趣味性。”电视游戏的确也是靠技术做出来的，但在这之前更重要的是，它是靠人做出来的。当然，在这样的挑战中时常有偏差发生。我不能保证斋藤先生的作品全部正中靶心，但我可以说，他的作品全都具有独到的风格。

——也就是个性非常明显对吧。

■宫本：是的。斋藤先生作品中的画风历来是不固定的，简单点说，这次负责画面表现的是FAKE的冈安先生，但别的作品中就不是，斋藤先生总是时刻选择“与作品最相配”的人来合作。斋藤先生注重使作品的表现不停留在表面，我认为这是非常重要的。在这种意义上，斋藤先生的作品非常像“任天堂的风格”。我觉得他是个从现在起将与任天堂走得更近的人。

《大玉》是向次世代进军的道路

——在《大玉》中，“任天道”这个世界观全面登场了呢。

■宫本：这个嘛，是斋藤先生以任天堂公司本身作为原型所构筑的世界观。由于起用了名演员大泷秀二先生，作品中营造出了一种前所未见的气氛。在E3展上，他们用真正的吊钟作为展示品，实行了相当奔放的展示方法。任天堂自身也希望营造出这种有趣的风潮，但因为公司规模很大，实行起来不怎么容易。斋藤先生这次可以说干得相当彻底。再加上大泷先生的高明演技，看过片头的人大部分都发出了“原来不制作3D影像，只靠声音和画也能达到这种水平”的感叹。

——你第一次看到这个企划时有什么感想？

■宫本：2002年末，斋藤先生交来了企划书，说“想以战国时代作为舞台，做一款弹珠游戏”。公司里几乎所有人都产生了“那是什么东西？”的疑问，没有一个人能理解。结果我们让他发了三次说明书，最后被他“我想以任天堂的精神向世界投下一石”的意气所感染，继而表示“那就先作出一个样品来看看吧”……（笑）实际上，我个人对于这种新奇的东西是非常喜欢的。只不过，游戏制作在求新出奇之上，更重要的是决定好最终完成的形态。当我听到他就“弹珠”这个主题对游戏进行的说明后感到：“不愧是一个能够理解游戏设计构图的人。”……说穿了的话，就是实在太有意思，以至于让人觉得“亏他能想出这么个鬼主意来”。（笑）这是一款非常“逗”的游戏。能够一边笑一边玩的游戏真是非常有魅力的。随着日子一天天过去，“原来是这样一款作品”的认识逐渐在公司内部渗透开来，最终我们签订了正式的开发契约。之后，海外市场部发来了“这个非常有趣”的意见，于是决定在世界市场上发售了。

——很令人期待呢。

■宫本：这款作品其实是准备在去年……不，是前年发售的。我们最终决定把它放在新主机“革命”问世的年份推出，其理由在于，这款游戏可以在NGC上表现出与“革命”非常相近的趣味性。在这种意义上，真的非常令人期待。

任天堂2006年的主题是……

——既然谈到了“革命”，就请谈谈任天堂在2006年的方向吧。

■宫本：任天堂的历来的主题都是“给大家提供娱乐”和“创造新的娱乐”。电子游戏是实现这一主题的近道，我们也正是为了这个才成立公司的。不过，目前我们在面对这个主题时还是多少显得有一点天真。有些商品的评价非常高，却不能达到与评价相称的销售业绩，现在这种商品有增加的趋势，这就是证据。不过说起来，这也是当然的。世界上好东西有的是，却常常只有有名气的东西卖得出去。

——也就是说，目的并不是“仅在游戏业界内进行赛跑”。

■宫本：是的。对于在电子游戏全盛期长大的人来说，“游戏卖不出去”这件事实在是有些不可思议。不过，当我自己看到这种现象时，得到了一点“啊，是这样”的认识。不让自己回归原点，对世界上更多的人“最感兴趣的”和“觉得最有趣的”东西更敏感一些是不行的。

——可以请教一下“原点”这个主题与“任天堂的风格”之间有什么样的关系吗？

■宫本：“勤于追求能使人感到快乐的东西”和“带着对顾客们的诚心进行制作”这两点。FC就是符合这种理念的。即使孩子们非常粗暴地使用也不爱坏，机构简单到任何人都可以轻易进行保养，这些都是例子。只不过，从商业角度上看，这实在是没有什么好处……（苦笑）因为在看不见的地方投入了很大成本。从过去开始，任天堂里就有很多喜欢这样做东西的人。

——说起关于“原点”的逸闻，泡沫经济时代曾有人提出“将社址移到东京”的打算，面对这样的提案，山内溥前社长说“任天堂的商业对象不是东京，而是世界”，于是公司最终留在了京都。从这种坚定的思考方式中，我能感受到“任天堂的哲学”。

宫本茂（Shigeru Miyamoto）

任天堂专务董事兼情报开发部长

人所共知的马里奥之父。现在正在制作GC游戏《The Legend of Zelda》。“如果想出更多制作方法的话，从没想过要做出来的东西也能通过电子娱乐技术成为大家面前的有趣游戏。”宫本先生坚定地说。



■宫本：山内先生的这句话我是第一次听说，不过，我在不知不觉中肯定也受到了这种思考方式的感染。现在我完全没有“对于东京的劣等感”，每天都在以自己的步调生活。不过回想起来，在我二十岁刚刚进入公司的时候，确实抱着“想在东京接触最新的潮流，模仿最流行的工业设计”之类的想法。从这种意义上说，我也算是在人生最热情的时期被硬生生绑在京都的。不过，当我实际工作后，很自然地逐渐感觉到“比起追逐流行，制作属于自己的东西更重要”。如果我总记挂着东京，想必《超级马里奥》也不会诞生吧。现在我感到，留在京都是非常幸运的一件事。

——不是“追逐”，而是“创造”……

■宫本：是啊。“即使走得很慢也不要紧，只要能把自己想的东西做出来”的感觉，这种做法实在是非常快乐的。（笑）如果模仿别人，很容易就会扯到“输赢”上面去，但如果自己来做，做出来的所有东西都是自己的“发明”。虽然每个人水平有高低之分，但“发明”就是“发明”，只要坚持做下去，总会有回报的一天。《大玉》就是这样一个例子。毫无旧历可循的创意居然能达到这样的趣味性，这是非常有力的说明。

——有人认为目前的游戏软件虽然画面非常精美，但普遍欠缺原创性。你对这个问题怎么看？

■宫本：我觉得没有关系。使用充足的资金，请人做出厉害的影像，再将这些影像搭载在作品里，如果这种做法能使游戏变得更有趣，大概我也会用的。只不过，游戏的本质并不是这样的。我常常在游戏即将发售时变更商品的式样。这种时候常常会有“因为影像已经作好，所以式样不能变”或者“为了让影像对应式样，需要再花几个月进行修改”的意见，但我对这种说法非常反感，也基本不会这样做。不过我并没有彻底否定画面的意思。

——原来如此。

■宫本：追求精美影像的话，不仅是软件的开发成本，连主机自身价格也会提高。而有了高机能主机，如果不活用其所有性能的话，又不能被称作相称的软件，这样一来，软件制造者就全都向着“追求高质量画面”的方向去了。我对这种思考方式有些抵触。

给年轻的制作者们

——“革命”这台以全新逻辑制造的主机即将在2006年发售了，它装备了使用单手“游戏遥控器”进行操作的全新界面。你有没有担心过“软件商的设计与企划跟不上新主机的理念”这件事？

■宫本：NDS发售时有人就问过我“用得不好的软件商会不会被触摸屏和双画面所束缚”，而我的回答是“能使什么就使什么”。如果只能使用一个画面，那另一个画面放广告都没问题，我们的想法就是这么随意。而我想问的是“有没有什么想做的东西”。在仔细斟酌自己想做的东西时，忽然发现一些适合做在NDS上的要素，我觉得这才是正确的思考过程。一个极端的例子就是《任天狗》。从过去我们就有这个创意，但由于没有NDS，我们做不到。“革命”的界面比NDS还要简单，所以只使用自己想用的机能部分就可以了。

——虽然是全新的思路，但门槛并不高，是吧。

■宫本：我是这样认为的。如果机能空间和界面全都一样，那比拼“大制作”就是件没有办法的事，这种情况下，必然是资金和人员较多的小组获胜。不过，如果机能空间和界面发生了变化，情况就会改变。谁能发现新新的切入点，就能获得很大的胜算，当然也意味着商业上的成功。这个例子就是以《锻炼大脑的DS训练》为代表的“Touch!Generation”系列。最初有人发出“任天堂的东西怎么变得这么简陋？”的疑问，但最后无论在开发费用、人员、还是在用户层的拓展上，都得到了和“比拼大制作”毫不相干的结果。

——这种结果对于“革命”的影响很大？

■宫本：是的。“表现”指的并不是“画出什么样的画”，而是“制作者抱着什么样的心情”。不是单纯的画面，而是对包括界面在内的所有要素进行钻研，将从未出现过的东西通过电子娱乐技术表达出来，并成为大家的快乐。

——这就是作为“玩物”本身的乐趣，也就是“任天堂的风格”吧。

■宫本：“做出让大家分享快乐的环境”，就是这样。本来我们只为任天堂做就好，但像现在这样设立第三方阵营，开展授权制作，是因为我们想营造一个让第三方软件商们也获得机会的场所。虽然这可能是多管闲事的想法。

——那么最后，请让我们听听你在2006年的抱负吧。

■宫本：我想在“革命”发售之后，听到喜欢游戏的人们说“啊，原来任天堂说的就是这么一回事”，然后再说“我是隔了很长时间才又一次买下游戏主机的”……这就是我今年的抱负了。

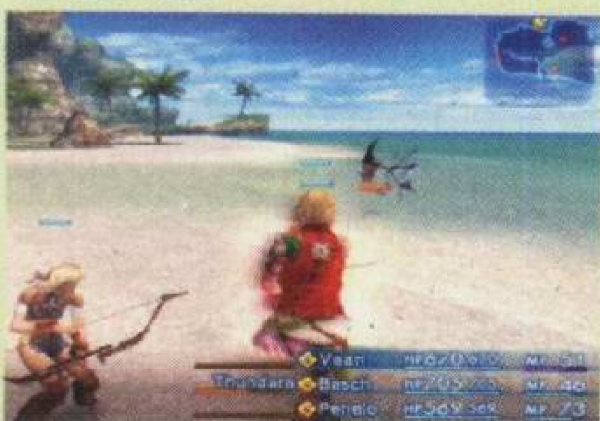
最期待TOP15

2006年第4期(统计时间2006年1月4日—1月16日)本期截至统计日期共收到有效选票1237张

果然不出小编所料，随着几块PS2上大作级新游戏的相继发表，本期的最期待榜也发生了相当的变动。S·E《圣剑传说4》和《北欧女神传》的续作都是分量相当重的RPG超大作，其中由于前作的超经典地位，《北欧战神传2》更是为广大RPG玩家期盼许久的游戏。而另一款RPG大作《异度传说3》虽然剧情部分比较晦涩，但其响当当的招牌就足以让人为其投上一票支持支持了。

1位 最终幻想12

■PS2 ■SQUARE·ENIX ■角色扮演 ■2006.3.16 ■8990日元



本作中的战斗系统简称为ADB，是地图中敌我双方全部即时战斗。在游戏中移动和战斗都是以同样的速度在进行，提升ADB的速度之后敌人的行动速度也会相应的加快。比如说有些场景中要求必须抓紧时间逃离，这时如果尽量缩短战斗时间便能节省出大量的宝贵时间。

前回1位,本次计票634。

2位 新·鬼武者 梦之黎明

■PS2 ■CAPCOM ■动作冒险 ■2006.1.26 ■7329日元



CAPCOM召开了预定于2006年1月26日发售的本作相关作品的发表会，会上公布了与游戏相关的漫画，电视剧CD和网上影像三部分。漫画定价为800日元，一共192页，由大崎充绘制，描写主人公该谐的苍鬼结城秀康与柳生十兵卫的相遇故事。

前回2位,本次计票578。

3位 圣剑传说4

■PS2 ■SQUARE·ENIX ■动作角色扮演 ■2006年预定 ■价格未定



本作将不再采用前三代中一贯的2D画面风格，而是改成了3D。厂商表示这次的《圣剑传说4》采用3D画面的理由主要是：真正意义上的3D可以更好地表现出游戏中的世界。相信这次3D化后的《圣剑传说4》将给玩家们带来全新的感觉。

新上榜,本次计票544。

4位 战国无双2

■PS2 ■KOEI ■战略动作 ■2006年3月预定 ■7140日元



上杉家的忠臣直江兼续将作为本作中的新角色在《战国无双2》中登场。直江兼续自幼便出仕于上杉家，有着智勇兼备的美誉，同时也是关原之战中的关键人物。在游戏中直江兼续将使用护符与法术搭配着长剑来进行战斗，这种战斗方式可以说是相当的奇特。

前回3位,本次计票535。

5位 北欧战神传2·希尔梅里亚

■PS2 ■SQUARE·ENIX ■角色扮演 ■2006年预定 ■价格未定



前作于1999年12月在PS上发售并获得了极高的评价，这次新增加了"光子行动"和"进化战术组合"等系统。其中"光子行动"是从前作中的"晶石"进化而来，主人公手中射出的光子可拘束敌人，在拘束状态下再次命中敌人就可与敌人交换位置。

新上榜,本次计票517。

6位 塞伯拉斯的挽歌

■PS2 ■SQUARE·ENIX ■枪械动作 ■2006.1.26 ■8190日元



敌对组织DG的支配者是人称"纯白之帝王"的瓦伊斯。瓦伊斯使用的武器是和斯考尔相似的枪刃，既是近距离战的好手也可以远距离用枪射击对方。

前回4位,本次计票463。

7位 星际争霸·幽灵

■PS2 ■Blizzard ■动作冒险 ■2006年预定 ■价格未定



目前所知本作的多人联机时至少包括两种模式，一个是双方都控制人类士兵的"global conflict"模式，另一种是一方控制虫族的"invasion"模式。

前回5位,本次计票417。

8位 怪物猎人2

■PS2 ■CAPCOM ■动作冒险 ■2006.2.16 ■7140日元



在武器方面，本作新增加的弓与以前的弩箭有一定的区别，弓箭上可以搭配各种效果的药水使其具备属性攻击的效果，而通过回避动作可以回避弓箭的攻击。

前回6位,本次计票385。

9位 皇牌空战ZERO·贝尔卡战争

■PS2 ■NAMCO ■飞行射击 ■2006年发售预定 ■价格未定



本作是皇牌空战系列中的第六作，也是《皇牌空战5》的前传。不过在本作中将不会出现前作的任何角色，当然那些熟悉的地方仍将会再次出现。

前回7位,本次计票364。

10位 合金装备 索利德4·爱国者之铳

■PS3 ■KONAMI ■动作谍报 ■发售日未定 ■价格未定



小岛表示本作将继承MGS3中的治疗和迷彩系统，当然是经过强化之后的，并且会和前作有着很大的区别。而且MGS4中发生在近未来，不会再有野战了。

前回8位,本次计票341。

11位 恶魔猎人4

■PS3 ■CAPCOM ■动作冒险 ■发售日未定 ■价格未定



虽然预定将于PS3上发售的最新作"恶魔猎人4"离发售还早的很，不过CAPCOM为前作开发的"恶魔猎人3特别版"相信也将是颇为值得一玩的游戏。

前回9位,本次计票318。

12位 盗墓者·传说

■PS2 ■EIDOS ■动作冒险 ■2006.4.11 ■49.99美元



游戏的美版发售日终于已经确定，定于今年4月11日。至于这次的"传说"究竟是否真的能够重振"盗墓者"系列的雄风现在还不好说，但希望真能如此。

前回12位,本次计票263。

13位 异度传说3·查拉图斯特拉如是说

■PS2 ■NAMCO ■角色扮演 ■发售日未定 ■7140日元



这一次的副标题查拉图斯特拉如是说是从德国著名哲学家尼采的名作《Also Sprach Zarathustra》而来的，或许这也暗示着这一次故事的内容走向。

新上榜,本次计票238。

14位 死魂曲2

■PS2 ■SCEI ■恐怖冒险 ■2006.2.9 ■7140日元



本作新增女主角喜代田章子是一名女占卜师，其拥有可以看到过去的能力，同时也能让自己与敌人或同行的人同化，透过别人的视点看到不同地方。

前回10位,本次计票227。

15位 异世纪传说2

■PS2 ■BANPRESTO ■动作射击 ■2006.3.30 ■价格未定



因为游戏系统和战斗操作等方面的限制，所以本作中出场的都是以机动性见长的各种机体，不会有像机战中的那些皮糙肉厚的大块头超级系机器人。

前回13位,本次计票195。

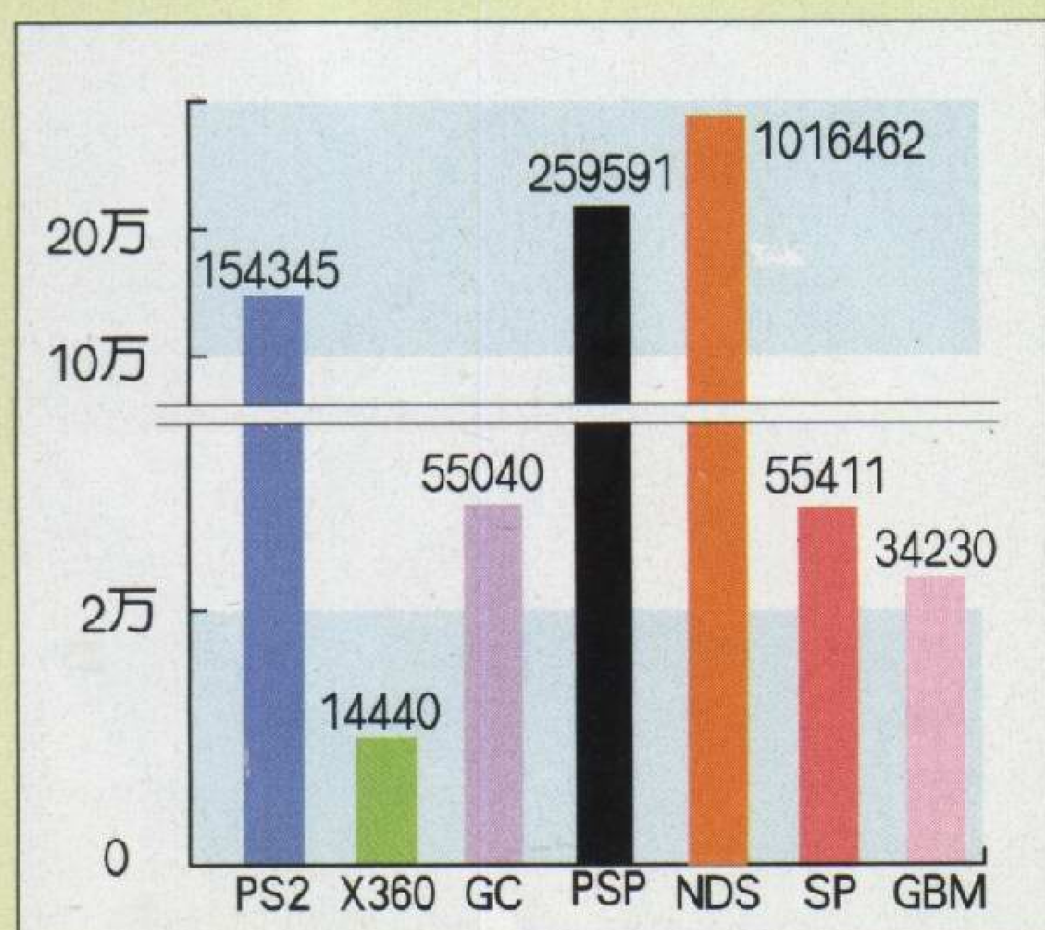
【榜评】这段时间日本市场NDS的大卖已经不是什么新闻了，具体热卖到什么程度？据北斗所知，甚至一台二手的NDS也能卖到30000日元的天价(约合人民币大约2千)，即使如此，仍然奇货可居，眼红的编辑部一干有NDS的小编们恨不得把自己的机子都给捣日本去卖。而同样是二手掌机，北斗也有在网上看到二手PSP已经贱卖到9千多日元了，这"人和人"的差别咋就这么大哩？不过国内市场可不一样，最近我国PSP主机价格上涨不少，其中尤以V1.5版上涨幅度最大，而受到日本市场的影响，估计近期NDS的价格同样也会有不小的提升，如此一来，前不久刚下调价格的神游IQUE的销量说不定反而能得以增长。最近一段时间北斗基本上是完全沉迷于NDS游戏之中了，每天跟人WIFI联机去蹭好东东，PS2暂时处于搁置状态，无语了……

最流行TOP15

经过上期的圣诞大作狂潮轰炸后这期的最流行榜基本没有什么大的变动，上次游离于前十五名边缘的GBA移植版FF4这次终于把《灵魂能力3》挤了下去。《王国之心2》竟然超过了WE9上升到第2名，其受欢迎程度多少还是稍微超出了编者的意料。MGS3S的排名和上期一样，虽然这次内容非常丰富，但毕竟新意有限，我国会用之联网玩的玩家数量也比较有限，估计难以再进一步了。“深渊”也超过了其前辈“悠远”，果然还是新游戏比较吃香。

排名	游戏	信息	计票
1	生化危机4	■PS2 ■CAPCOM ■动作冒险 ■2005.10.25 ■39.99美元	计票:603
2	王国之心2	■PS2■SQUARE · ENIX ■动作角色扮演 ■2005.12.22 ■7140日元	计票:581
3	实况世界足球·胜利十一人9	■PS2 ■KONAMI ■体育竞技 ■2005.8.4 ■7329日元	计票:567
4	真·三国无双4 猛将传	■PS2 ■KOEI ■动作过关 ■2005.9.15 ■4494日元	计票:532
5	恶魔城·黑暗的诅咒	■PS2 ■KONAMI ■动作冒险 ■2005.11.24 ■7329日元	计票:491
6	合金装备 索利德3·生存	■PS2 ■KONAMI ■动作谍报 ■2005.12.22 ■7329日元	计票:477
7	第3次超级机器人大战α	■PS2 ■BANPRESTO ■战略模拟 ■2005.7.28 ■8379日元	计票:459
8	星际游侠	■PS2 ■LEVEL5 ■角色扮演 ■2005.12.8 ■7140日元	计票:403
9	旺达与巨像	■PS2 ■SCEJ ■动作冒险 ■2005.10.22 ■7140日元	计票:372
10	龙珠Z·爆发!	■PS2 ■BANDAI ■动作格斗 ■2005.10.6 ■7140日元	计票:354
11	深渊传说	■PS2 ■NAMCO ■角色扮演 ■2005.12.15 ■7140日元	计票:305
12	火影忍者NARUTO·终极英雄3	■PS2 ■BANDAI ■动作游戏 ■2005.12.22 ■7140日元	计票:296
13	最终幻想4A	■GBA ■SQUARE · ENIX ■角色扮演 ■2005.12.15 ■4800日元	计票:243
14	超级机器人大战J	■GBA ■BANPRESTO ■战略模拟 ■2005.9.15 ■5800日元	计票:229
15	悠远传说	■PS2 ■NAMCO ■角色扮演 ■2005.8.25 ■7140日元	计票:204

【日本硬件双周销量统计】



【榜评】近期的日本硬件市场充分证明了这个世界是不真实的，虽然PS2上有数款大作在圣诞前夕发售，然而从软件对硬件销量的拉动上来讲完全没法与掌机方面相提并论。短短半个月的时间内NDS在日版的主机销量势如破竹地超过百万大关，把其他机种远远地甩在了屁股后面，据说现在在日本NDS已经彻底卖疯了。GC凭借新出的《马里奥聚会7》销量也不错，惟独微软新主机360的销量在日本惨不忍睹。（本期统计时间：2005.12.12—2005.12.25）

美国家用机游戏周间排行榜

AMERICIAN GAME SALES RANKING 2005.11.1-2005.11.30

排名	平台	游戏	厂商	发售日	类型	价格
1位	XBOX	星球大战·前线2	LUCASARTS	2005.11.1	动作射击	49.99美元
2位	PS2	星球大战·前线2	LUCASARTS	2005.11.1	动作射击	49.99美元
3位	360	使命召唤2	ACTIVISION	2005.11.17	第一人称射击	59.99美元
4位	PS2	美式足球大联盟06	EA	2005.8.8	体育竞技	49.99美元
5位	NDS	马里奥赛车DS	任天堂	2005.11.14	赛车游戏	34.99美元
6位	360	美国职业摔跤06	THQ	2005.11.14	体育竞技	49.99美元
7位	PSP	横行霸道·自由都市故事	ROCKSTAR	2005.10.24	动作冒险	49.99美元
8位	360	美式足球大联盟06	EA	2005.11.16	体育竞技	59.99美元
9位	PS2	托尼霍克滑板·美国荒地	ACTIVISION	2005.10.18	体育竞技	45.99美元
10位	GC	马里奥聚会7	任天堂	2005.10.7	益智游戏	49.99美元

【榜评】从本期美国游戏排行榜上我们再次体会到了美国人的“星战”情结，XBOX版和PS2版的“星战2前线”分别占据了排行榜的前2位。当然我们不能说“星战”的游戏不好，只是无论怎样还不至于好到这种程度，或许美国人的“星战”情结是和我们的“武侠”情结一般的存在吧。掌机游戏方面，11月份新发售的《马里奥赛车DS》超过了PSP上的“横行霸道”的排名，成绩不错。



↑《星球大战·前线2》的多人对战模式非常丰富，而且无论单机还是联网都可选择绝地武士。

日本家用机软件两周销售排行榜

JAPANESE GAME SALES RANKING 2005.12.12-12.25

排名	平台	游戏	信息	销量
1位	PS2	王国之心2	■SQUARE · ENIX ■动作角色扮演 ■2005.12.22 ■7770日元	销量 734867
2位	NDS	欢迎光临 动物之森	■任天堂 ■模拟养成 ■2005.11.23 ■4800日元	销量 605829
3位	GBA	口袋妖怪·赤/蓝之救急队	■任天堂 ■角色扮演 ■2005.11.17 ■4800日元	销量 484163
4位	NDS	马里奥赛车DS	■任天堂 ■赛车游戏 ■2005.12.8 ■4800日元	销量 452892
5位	PS2	深渊传说	■NAMCO ■角色扮演 ■2005.12.15 ■7140日元	销量 449114
6位	NDS	他妈哥治的快乐商店	■BANDAI ■其他类型 ■2005.9.15 ■5040日元	销量 250407
7位	PS2	火影忍者NARUTO·终极英雄3	■BANDAI ■角色扮演 ■2005.12.22 ■7140日元	销量 219102
8位	NDS	锻炼大脑的DS训练	■任天堂 ■益智游戏 ■2005.6.30 ■2800日元	销量 151267
9位	NDS	头脑放松教室	■任天堂 ■益智游戏 ■2005.6.30 ■2800日元	销量 124027
10位	PS2	合金装备索利德3·生存	■KONAMI ■谍报动作 ■2005.12.22 ■6980日元	销量 104933

【榜评】如果说上期日本游戏市场让我们吃惊的话，那么这次的盛况则只能让人无语了。不论是参与圣诞商战的数款PS2大作还是NDS上的新老游戏销量都相当之高，其中王国之心2以单周73万左右的销量夺得第一，相信百万的成绩马上就能达成。传说系列十周年的纪念作《深渊传说》约45万份的销量说实话比较出人意料，小编个人以为简直不可理解。NDS游戏方面，不论新老游戏的销售情况都保持着极好的状况，果然还是任天堂最高！

■本期中国电玩榜奖品



失落星球 冰雪世界大冒险
明星上场 精彩表演添姿彩

LOST PLANET
EXTREME CONDITION

在12月10日CAPCOM召开了盛大的发表会，在会上公布了本款游戏—失落星球。预定于2006年冬季发卖的本作由制作过鬼武者系列的稻船敬二、竹内润制作，大黑健二担任制作监督。鬼武者早已成名多年，并且是玩家非常喜爱的作品，这次的制作阵容如此强大豪华，可见厂商对本款游戏的重视，更说明本款游戏的品质有保。而且在XBOX360的强大机能下，本作更会大放异彩！

X360	本刊译名:失落星球			
	CAPCOM	价格未定	2006年冬预定	
动作射击	DVD-ROM	日版	1人	记忆卡容量未定

本作的故事不再是以往的地球世界，也与鬼武者这类历史题材的游戏完全不同，而是将游戏的场景搬出了地球，走进了神秘辽阔的宇宙中！而且本作也不再是单纯的动作游戏，而是一款动作射击游戏，更让玩家领略到动作天尊的新作品。在本作的发表会上还公布了一段精彩的游戏影像。本款游戏以拥有被冰雪覆盖的雪原和无数高大冰山的极其寒冷的行星为舞台，为玩家带来了一个冰雪的世界。这里的人们自称为"雪贼"，驱使着能在这种恶劣环境中行动的VS，在现住生物"艾库里多"的威胁下过着胆战心惊的生活。人类面对的是恶劣的环境和可怕的敌人，在朝不保夕的生活中苦苦挣扎。一日，人们救起了一名被冰冻的青年。这名青年只有很少的一点记忆，而这段记忆则是他父亲死时的瞬间，和他的父亲被"艾库里多"追逐……

未知生命突然袭来！



游戏中玩家可以驾驶着巨大的VS在冰雪世界中自由行动，并且可以在VS中与这个世界的怪物战斗。而眼前的这个敌人就是"艾库里多"，此怪物类似于昆虫。



→图中的主人公好像在被人形的机器追击，而主人公则想到阴影处躲避。在游戏中将阴影也得到了很好的表现，玩家可以看出光线不同对整个场景的影响。

寒冷世界的生死角逐！
神秘城市的神奇旅程！

在展会上播放的影像为大家导入了游戏的世界观，并且
在次世代的机能下将失落星球之美真实地展现给玩家。在
这样广阔的世界中，甚至可以将天气的变化完全表现，使
得玩家误认为这就是真实的世界。在会上还放映了驾驶着
机体与"艾库里多"战斗的画面，给玩家留下了深刻的印
象。稻船敬二表示本作制作成FPS游戏也要将主机的机能
完全发挥，到现在为止在游戏中还没有在电影界真正地掀
起流行的热潮。最初在制作鬼武者的时候也没能掀起时代
剧的热潮，因为当时想制作一款能让时代剧流行的游戏，
因此制作了鬼武者，但是只是在游戏界一时流行。因为喜
欢挑战，因此想尝试这新的挑战。

李秉宪



韩国人气实力派演员，为本款游戏代言。1970年7月12日出生。代表作品有"浪漫风暴"（2002年）和"快乐时光"（2005年）等多部影片，而且不仅仅是在韩国，在日本也很有人气。

2X世纪……人类离开了自己居住的土地，走出了自己的星球，开始了向极寒之地入住的实验。可是在入住实验的途中，人类遭遇到了未知的生命体“艾库里多”。人类一边抵抗着“艾库里多”的攻击，一边四处逃亡，可惜大半的人员因此丧生，一时间这个入住移民的实验宣布搁浅。但是随后人类开发出了对抗“艾库里多”的兵器VS，驾驶它成功地驱逐了“艾库里多”，人类的领地在这个星球上逐渐扩大。并且在“艾库里多”的体内发现了新的未知能源，使用这种能源可以取代旧有资源，因此争夺资源的新战争继续持续……



←被寒冰覆盖的街道，在这个冰冷的世界中看不到生机……



稻船敬二访谈：失落世界的壮大世界观！袭击者“艾库里多”和人类的强力兵器！

问：失落星球终于发表了，想先问一下您制作的理念是？

稻：想做一款日本风格的游戏！这也是本作最重要的一点。说到日本风格，恐怕大家都会想到机器人动画片，而且这也是外国人想模仿也模仿不了的。比如说“HALO”这款游戏的很多优点有许多日本人都不能理解，但是玩家却绝对明白它的有趣之处。因此本作就由此处为入口，要制作日本风格的机器人游戏，可是如果要制作成普通的机器人，游戏也会变成普通的游戏，因为都会让机体局限在武器上。

问：非常期待本款游戏，但是对本款游戏的题目更是非常感兴趣。

稻：是啊，本款游戏充满了各种谜团。实际上游戏的剧本以外，这个世界的整体还有完整的剧本，但为了固定本款游戏的世界观，本作只是从其中摘出了一部分。

问：XBOX对应上网功能，本款游戏也能对战吗？

稻：当然啦！能做到的一切我们都要做好。虽然目前还不能承诺，但是我希望可以制作成16人对16人。此外值得注目的还有本作的操作性，非常好的，我对此很有自信。

问：很想知道起用李秉宪先生的过程。

稻：传闻李秉宪先生也想参加游戏的制作。在交谈后发现他也非常喜欢游戏，因此决定以他为原型制作！

驾驶着心爱机体纵横驰骋

←敌对势力也可使用作战机器人。



→昆虫形的未知生命体“艾库里多”，它们会成群结队地向主人公发起攻击。

爱游戏迷游戏玩游戏制作游戏 韩国偶像明星的全新尝试！



令稻船敬二佩服的演技

稻船敬二曾经看过很多李炳宪主演的影片，觉得他很有表演力并且能将感情完美地表现出来，而且他非常喜欢游戏，如果不喜欢游戏的人加入了阵营也不能很好地表现出来，而且他的演技和意见也对游戏的制作有很大的帮助。李秉宪说：“本来自己就非常喜欢游戏，也曾经数个月沉浸在鬼武者、生化危机等游戏中。在玩游戏的时候经常会想如果自己是游戏中的主人公，那样的游戏该会更有意思。在和稻船敬二先生交谈后，更想加入制作的阵营。”

看到游戏的影像时，李秉宪解说：“本此的影像由于在很短的时间内制作，因此很多细节的部分还需要调整，自己也非常期待最后的制品。”稻船敬二更是认为由于主人公是丧失记忆的青年，尤其是在游戏序盘时期，更需要高超的演技；而随着游戏的进行，主人公的记忆逐渐恢复，更需要李秉宪先生的精彩演出。

本作的设定决定演技更是必须的条件，如果是电影的话可以根据剧本决定当时的气氛，根据对手的状况移入感情，可以说比较容易。而这次的作品则是需要稻船敬二在旁边指导，比如说什么时候要笑、做出对对手信赖的表情等等，这样更需要李秉宪即时地调整状态，做出相应的动作，远远比一般的拍摄要艰苦上许多。



CAPCOM宿将，稻船敬二的游戏生涯

1987年，稻船敬二在加入CAPCOM时只是一名新进员工，因为设计了洛克人的形象而走红。当时有受到许多孩子的喜欢，而被人认为只会制作低龄游戏。但是后来的事实证明，稻船是一个拥有制作各年龄段游戏才华的人。

稻船敬二
Keiji Inafune



1965年5月8日出生于大阪府，CAPCOM执行役员兼第二开发部部长。1987年从专科学校毕业后，以程序设计员的身份进入CAPCOM并在学长藤原得郎麾下任事，入社同年由他负责角色设定的《洛克人》获得极佳的市场反响，此后长期负责该系列的开发工作，至今为止《洛克人》五大系列已经累计取得全球数千万的惊人销量。1997年,稻船共同参与了《生化危机2》的开发,1999年发表了根据生化引擎开发的《鬼武者》，从1999年到2004年一共有3部作品面世。2005年升任CAPCOM执行役员兼第二开发部本部长,并开始致力于《新鬼武者》、《失落的星球》的开发。

【洛克人】系列 （Since 1987）

1987年从专科学校毕业后，稻船敬二以程序设计员的身份进入CAPCOM公司,并在学长藤原得郎麾下任事，入社同年由他负责角色设定的《洛克人》获得极佳的市场反响，此后长期负责该系列的开发工作，至今为止《洛克人》系列已经累计取得全球数千万的惊人销量。

当时FC版的《洛克人》推出后，立刻以其流畅的动作、华丽的画面（在FC时代而言）和可爱的人物形象受到玩家们的欢迎。这个系列在FC上推出了6部，随后由于《洛克人X》的崛起而逐渐衰微，7和8分别出在SFC和PS上。从洛克人X开始，这个游戏家族逐渐变得十分庞大，发展至今已形成五大系列（洛克人、洛克人X、洛克人DASH、洛克人EXE和洛克人ZERO）。其中洛克人EXE和洛克人ZERO都是在GBA上新兴的大人气系列，在正统作品没落的时候挽回了整个系列的人气，并且在海外也得到了相当高的评价。洛克人这个诞生于著名游戏制作人稻船敬二笔下的角色，已经成为了CAPCOM会社的形象代表之一。因《洛克人》之后的所有系列人设均由稻船亲自设定，因此稻船敬二被玩家称之为“洛克人之父”。前段时间稻船先生在上海接受本刊采访时，还顺手画了个洛克人的形象给大家作为留念呢。最近洛克人初代和洛克人X都将在PSP上全新复刻，相信稻船先生不会让大家失望。

【生化危机2】（1997—1998）

1997年，稻船敬二参与了《生化危机2》的开发。这一代游戏在生化全系列中的地位无须赘述，至今仍在大部分BIO饭中享有很高的地位。1996年，当生化危机1代大受欢迎，在FF7发售之前爆出PS时代首款百万大作的超级冷门之后，CAPCOM在97年将旗下所有健将全部召集到一起进行该系列的开发。冈本吉起、三上真司、小林裕幸、神谷英树、船水纪孝……这些优秀的制作人组成的精英团队使BIO2成为一部注定的优秀作品。稻船敬二在此之前主要负责的还是《洛克人》系列，对于恐怖游戏这么生疏的类型并没有什么制作经验。虽然有1.5版开发中止的遗憾，但是2代在大家的群策群力之下依然成为PS上最优秀的动作冒险游戏之一，并且造就了CAPCOM社内许多人物后来的升迁。(Bio的警察局里还有洛克人的画像)而稻船敬二在吸取了《生化危机》的开发经验之后,更将自己的才智和理念输入到这个类型的游戏里,并且在后来开创了独立开发的新系列——《鬼武者》。

【鬼武者】（2000—2004）

在1999年,CAPCOM发表了根据生化引擎开发的PS《鬼武者》。这是由稻船敬二监制的全新系列。故事的时代背景从现代换成了战国时期，游戏的角色也变成了当时的武士与“幻魔”一族的妖魔鬼怪们。虽然大魔王信长又一次被扣上了反面角色的帽子，但是反正这在游戏里也不是头一回了,估计他老人家已经习惯了吧……（汗）

2000年，随着PS2主机的新发售，《鬼武者》转换至PS2平台，并成为该主机在日本本土首部突破百万销量的游戏。虽然转移到PS2使游戏的开发成本提高了很多，（还连累得《恐龙危机2》被迫从PS2上拉到了PS平台上制作）但是事实证明这部游戏取得的成绩是无可厚非的。由于采用了大人气演员金成武担当游戏主人公的形象和声优,本作在日本和中国(包括大陆与港台地区)都获得了超多玩家的支持。这也使本作得以继续制作，成为系列作品。此后推出的《鬼武者2》再度创造佳绩，3代时更聘请了法国当红明星大叔尚雷诺的加入，虽然赶上了PS2游戏销售的冰河期，且多遭指摘，但是总算没给这个系列丢脸。

稻船对于PS2主机的态度在CAPCOM会社中是比较客观的。相对诸如三上真司等人对PS2平台的指责与诟病，稻船敬二却对这款使自己真正崭露头角的主机情有独钟，他还多次公开批判NGC对应消费层年龄太低，表示不会把《鬼武者》系列移植该平台。（估计移植了也没人玩……）也许就是他走的这条亲SONY的道路，使他在2005年成为CAPCOM社中的得宠新贵。



—洛克人系列是稻船敬二的成名之作，如今在各大主机上的总销量早已突破千万，而最近的ZERO系列是五大系列中人气最高的

【罗马暗影】（2004—2005）

CAPCOM于2004年宣布制作了以罗马帝国和恺撒之死为题材的PS2动作冒险游戏《罗马暗影》（Shadow of Rome）。CAPCOM在发售前公布了许多游戏画面。本作由“鬼武者”和“洛克人”系列的制作人稻船敬二领军制作。故事背景是公元前44年的罗马帝国。当时的罗马帝国存在许多对内对外政治方面的问题。因此恺撒(Julius Caesar)主张进行政治改革，但不幸在改革实行之前便遭到暗杀而导致改革失败。随着恺撒的死亡讯息传出，身为恺撒亲近顾问大臣的维斯纽斯(Uesnius)却因为谋杀恺撒的罪嫌而遭到起诉。此时维斯纽斯的儿子阿格里帕(Agrippa)为了洗刷父亲的冤情，而与好友屋大维（Octavius）以及女剑士克劳蒂亚（Claudia）等伙伴一起展开行动,解开隐藏在恺撒暗杀事件的真相。



生化2是一代玩家们心中的经典。

游戏融合了动作和隐匿类两种游戏。玩家将交替操作阿格里帕与屋大维来进行故事。在操作前者的时候，故事将会着重于动作内容。

而控制后者则更侧重于隐匿和冒险。这部新作不但具有上面的多种游戏类型之外，游戏还支持类似“换装专职”的内容。在游戏中玩家可以通过组合不同的道具装备，或是偷盗他人的服装来进行换装以及由此导致的角色改变。游戏中的玩家所在的游戏场景充分呈现出罗马帝国的文化特色。比如特有的建筑风格、市集、竞技场、战船等等都会出现在游戏中。游戏的图像效果则采用了稻船敬二曾经使用过的《鬼武者3》的3D图像引擎。《罗马暗影》支持Dolby Pro Logic II的声音效果。这样如果玩家拥有一套优秀的音响设备的话，将能真实体验游戏所营造的真实罗马帝国的氛围。总的来说，虽然这部新题材的游戏并没有和《鬼武者》一样成为全球热卖的作品，但是仍然体现了CAPCOM和稻船的制作实力。

【新鬼武者 梦之黎明】（2005—2006）

作为三部曲之外的续作，《新鬼武者》当然不能辱没了“新”这个字，游戏首先从游戏主角开始着手，尽管帅哥金城武类的影视明星给游戏带来了明星效应，但在新作中明星们将远离，对游戏制作有着决定权的制作人稻船敬二表示将不会选用明星，其关键点在于明星所属的经济公司在明星的形象使用等方面会有诸多的限制，为了打破这种局面，稻船才决定使用虚拟的主人公，这也体现“游戏”的本质。

本作将更加注重剧情和动作性的统一协调,新作的故事情节设定是《鬼武者3》的两倍，整个故事环环相扣，还加入了许多分支路线作为主线的辅助，游戏性将得到大大的增强，有了良好的剧情演绎，如何充分表现呢？游戏给了玩家颇高的自由度和开放空间，从视点角度做了大的改进,新作的视点相较于“鬼武者”一代和二代，有着完全不同的视角，同《鬼武者3》相比，也从三代半固定的视角模式转换为全3D第三人称视角，在游戏过程中，你可以随意操控视角，这也较贴切于玩家的自主性。

严格地说，《新鬼武者》从故事剧情上讲已经不再归属于原“鬼武者”系列，而是作为“鬼武者”系列的新系列作品，也许在以后还将会推出如同原“鬼武者”二代和三代那样的续篇,但是游戏的中心主旨仍未改变。

【勇闯尸城】（2005—2006）

CAPCOM公司在2005年对外正式展示了其第一部Xbox 360平台独占作品《勇闯尸城》(DEAD RISING)的精彩片断。该作最早将于2006年在全球面市发行。本作的开发阵容强大,稻船敬二担任制作人。

据制作方称，《勇闯尸城》是一款恐怖冒险游戏，故事讲述的是一个叫作Frank waist的新闻记者为获得“普利策新闻奖”只身前往危险地带进行各种事件的调查，并最终被卷入难以脱身的危险境地，玩家将通过Frank waist的视角去面对一个超级恐怖的世界。游戏的主角看上去很机敏，而且游戏的自由度也很高，玩家既可完全以一个新闻记者的角度去作摄影报道，也可以一个冒险家的身份去与僵尸作斗争。你将身处成千上万僵尸包围之中，在一边击退丧尸过程中一边运用起包括智慧、照相机以及各种工具在内的多种方法去揭开事件的真相。本作剧情跨度大约为10天左右。开发者想通过这款作品揭示人类社会之中丑陋的尔虞我诈的社会现象。由于充满运用了强大的Xbox 360游戏主机的特性,《勇闯尸城》中不时出现的数量惊人的僵尸场景被刻化得非常逼真，运行非常流畅。

【失落的星球】（2006）

在12月10日XB360在日本正式推出的当天,CAPCOM也举办一场新作发表会，正式公布XB360独占新作《失落星球》(LOST PLANT)的新作发表会，并请来目前在日本、韩国、中国都很具人气的韩星李秉宪（代表作:《JSA共同警备区》、《欢乐时光》、《白夜》、《浪漫风暴》）担任代言人,至于游戏制作人则是CAPCOM知名游戏制作人稻船敬二,他表示将把之前本社开发的“洛克人”、“鬼武者”、“BIO”、“铁骑”……等游戏经验全部融入在这款游戏中，让《失落星球》成为他投入游戏开发20年的集大成之作品。

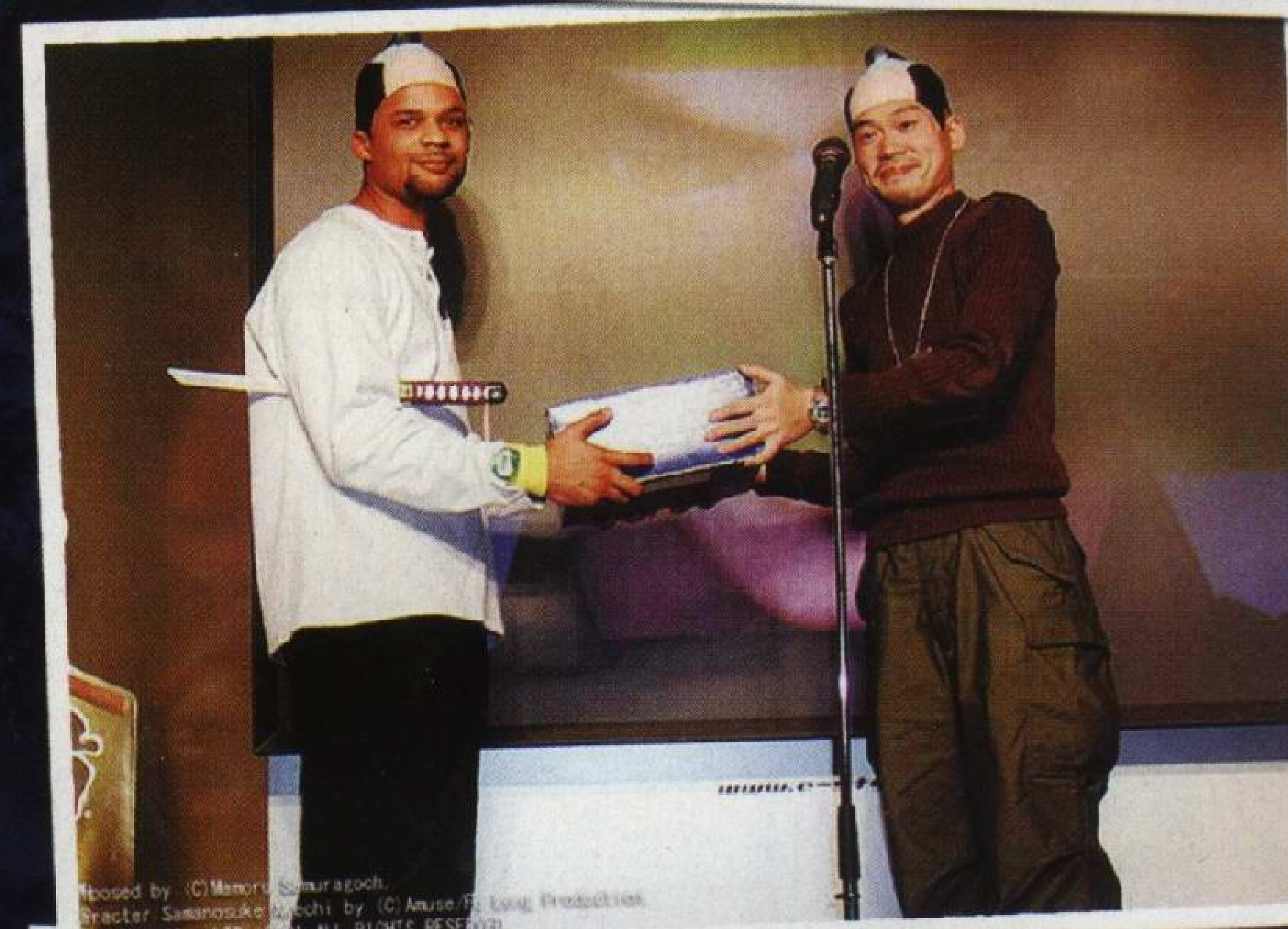
在过去的几年里，原CAPCOM的得力干将由于制作观念方面的摩擦，纷纷因故离开了原来的岗位。冈本吉起离职,稻叶敦志、神谷英树与三上真司等人调入分公司。在这个时候能够扶持CAPCOM事业的游戏开发人，当以小林裕幸和稻船敬二居首。

他们今后会制作出什么样的游戏，仍然是未知数。但是无论如何，每个CAPCOM的支持者所要做的，只有继续鼓励、支持他们，以及在信心中等待新的神作的降临。　文责/猴子











●稻船敬二历年开发游戏列表：

1987年 《洛克人》	1998年 《生化危机2》	2003年 《鬼武者3》
1988年 《洛克人2》	1998年 《洛克人与弗斯特》	2003年 《洛克人X7》
1990年 《洛克人3》	1999年 《Misadventures of TronBonne》	2003年 《洛克人EXE3》
1991年 《洛克人4》	2000年 《洛克人X5》	2004年 《赛尔达传说：不可思义的帽子》
1992年 《洛克人5》	2000 《洛克人Dash2》	2004年 《洛克人Zero3》
1993年 《洛克人6》	2001年 《鬼武者》	2004年 《洛克人EXE5》
1995年 《洛克人7》	2001年 《洛克人EXE》	2005年 《罗马暗影》
1996年 《洛克人8》	2001年 《洛克人EXE2》	2005年《洛克人EXE6》
1997年 《洛克人Battle Chase》	2002年 《鬼武者2》	2005年《洛克人Zero4》
1997年 《洛克人X4》	2002年 《洛克人Zero》	2006年 《Dead Rising》
1997年 《洛克人Dash》	2003年 《洛克人Zero2》	2006年 《失落的星球》

后现代都市面临超级危机！

絶体絶命都市2 ——凍てついた記憶たち



由IREM制作，以体验遭遇天灾劫难后求生的另类生存游戏《绝体绝命都市》，曾在PS2初期大放异彩，其独特的世界观，真实的灾害现场和那种压抑的气氛广受玩家好评，而其续作《绝体绝命都市2—冰冻的记忆》终于公布了详细的情报，目前游戏定于2006年2月23日发售。 □文/无无

前所未有的大洪水侵袭地下都市！



PS2	本刊译名 绝体绝命都市2・冰封的记忆			
	厂商 IREM	价格 7140日元	发售日 2006.2.23	
逃生冒险	DVD-ROM	日版	1人	记忆卡容量未定

本作是在日本拥有一定人气的"绝体绝命都市"续篇。游戏中玩家将面临大洪水肆虐，原本一向和平安乐的港都城市"富阪市"，竟然遭遇了史上最强暴风雨侵袭，海水倒灌把整个都市淹没，而玩家就是扮演受困在水淹没都市中的灾民，如何在这片汪洋中找出生路。在一代中玩家除了要躲避地震的建筑物坍塌之外，还要寻找水源补充体力。而在这次"绝体绝命都市2"中玩家不但要躲避洪水的肆虐侵袭，还要注意到体温的变化。因为游戏的时间设定是在冬天，游戏中体温的下降会使体力迅速流失，身体慢慢僵硬使得动作不便，更可能会因为失温引发休克死亡。玩家要处处小心的情况下逃出生天，作为游戏来说是非常有挑战的，不过真不知道如果真的遇到了这样的情况大家会怎么办。



→与其他幸存者一起完成一些独自无法完成的行动。



→在拯救自己的同时，拯救更多的幸存者，最终逃离这座都市。



在一个略带科幻色彩的背景下展开的一个非常有可能发生的故事

前作以岛屿都市的地震为主题，本作则是以大规模地下都市发生的大洪水为主题。新作的故事发生在富坂市，这是一座具有极高知名度的人造城市，作为"首都人口分散计划"的重要组成部分之一，这座城市里开始建设地下都市"Geo City"。"Geo Project"计划是在地下挖掘巨大的地穴，有效的利用紧张的土地资源，建设新的都市。因为这项计划，富坂市开始迅速发展扩张，转型为巨大的地下都市。故事就发生在这样的背景下，2010年12月某日，在最近几日的大雨中，富坂市举办了"Geo City"建设完成的聚会，这个大型聚会就在地下设施的多功能大厅盛大召开。就在聚会进入高潮之时，富坂市中央的羽代河突然决堤，巨大的水流淹没了城市中的所有地点。连日创记录的豪雨使得地盘松散，因而终于陷落。地下水河河川的水同时像瀑布般涌来，整个都市淹没于洪流之中。在大水中很多建筑物纷纷倒塌，地下都市的机能陷入瘫痪……



→日本非常注重对灾害的预防及应对，如何在灾难中逃生是小学生的必修科目，因此这样的游戏受到社会关注也是很正常的。



大洪水突如其来！

洪水已经全面侵入地下都市，所以在游戏过程中随时会遇到威力强大的水流，如果不小心被冲走的话很可能会就此丧命。

在寒冷的洪水中如果稍有判断失误就会一命呜呼。幸好在浩劫中地下都市还会残留下一些有用的设施，如果能有效利用这些设施（比如暖炉）或许还有一线生机。

在这场规模浩大的浩劫之中，要如何才能顺利地脱出生天呢？

由于故事发生在寒冷的12月，所以低气温和冰冷的河水是对玩家生存最大的威胁，凶猛的洪水随时可能再次爆发，如果玩家逃跑不及时，就很可能立刻GAMEOVER，游戏对于玩家的判断能力要求很高，有时需要玩家坚持在原地不要移动，有时却需要玩家在短暂的时间内找到躲避洪水的地点，在移动前确保安全是逃生的基本技能。游戏中可以控制的人物不仅仅是主人公一个，游戏中还存在很多幸存者，虽然他们来自各个不同的地方，但是他们的目的只有一个，逃离这座城市。他们处在不同的地方，很可能对于玩家的逃离有着很大的帮助，由于游戏的逃离方法多种多样，善于利用游戏中的"人"将会起到决定性的作用，帮助主人公移动障碍物，给与一些生存的道具，甚至可能会带领游戏者找到一条最安全的捷径。

游戏的几名主角纷纷登场

游戏中将采用不同主角所构成的不同故事章节，来体验人类遭遇灾难时奋勇求生的经历。先前已公布以餐厅打工的大学生筱原一弥与也是大学生的同事藤宫春香两人的故事为主的“筱原篇”，以及以被误认为杀人凶手的大学生佐伯优子与富坂市市长秘书青山透两人的故事为主的“佐伯篇”。佐伯优子是一个来自其他城市的大学生，因为种种原因被困在拘留所内，就在这时洪水爆发，拘留所内水位逐渐上升……这样的危机中到底佐伯能否逃脱？她又有着什么样的罪名呢？或许我们只能在游戏中找寻答案了……



一在游戏中玩家除了要躲避地震的建筑物坍塌之外，还要寻找水源补充体力。

角色间的行为将会影响后面游戏的发展





一逃生时还要时时注意身体的状况，通过各种道具强化保暖措施，以免陷入低温危机。

多人协力才能逃生！

第3名主角所构成的新章节，是以计程车司机拓植明与周刊杂志编辑本多凉子两人的故事为主的“拓植篇”。由于拓植明的职业是驾驶，因此本篇中也加入了其他故事所没有的驾驶要素。

此外还有最新公布的第三剧本

新作中新增了‘主角相互干涉效果’的系统，玩家所操作主角的行动将会对另一名主角造成影响，例如在水道上游的主角开启水闸门让水往下游排放后，位于下游的另一名主角就会受到水流的阻碍而无法通过，玩家不但要躲避洪水的肆虐，还要注意身体温度，避免因为失温引发休克死亡，除此之外还加入了呼救的指令，玩家可以呼喊请求他人的帮助，而不只是一个人与天灾对抗。看来游戏是要想营造一个灾难的气氛，在这样的环境下，只有强调合力协作，才有一线逃生的希望。

筱原一弥

他是一名在餐厅打工的大学生，筱原一弥。事故发生的当天他正在会场打工。



一故事发生在寒冷的12月，所以低气温和冰冷的河水是对玩家生命最大的威胁。



一如此恶劣的环境只有多人团结才有可能逃出生天。

藤宫春香

藤宫春香也是一名在餐厅打工的大学生，是筱原一弥的同事。当天她也在场。

在被灾难袭击的高科技都会中和强大的洪水战斗
游戏最吸引人的地方是多主角系统还是悲慨的世界观？

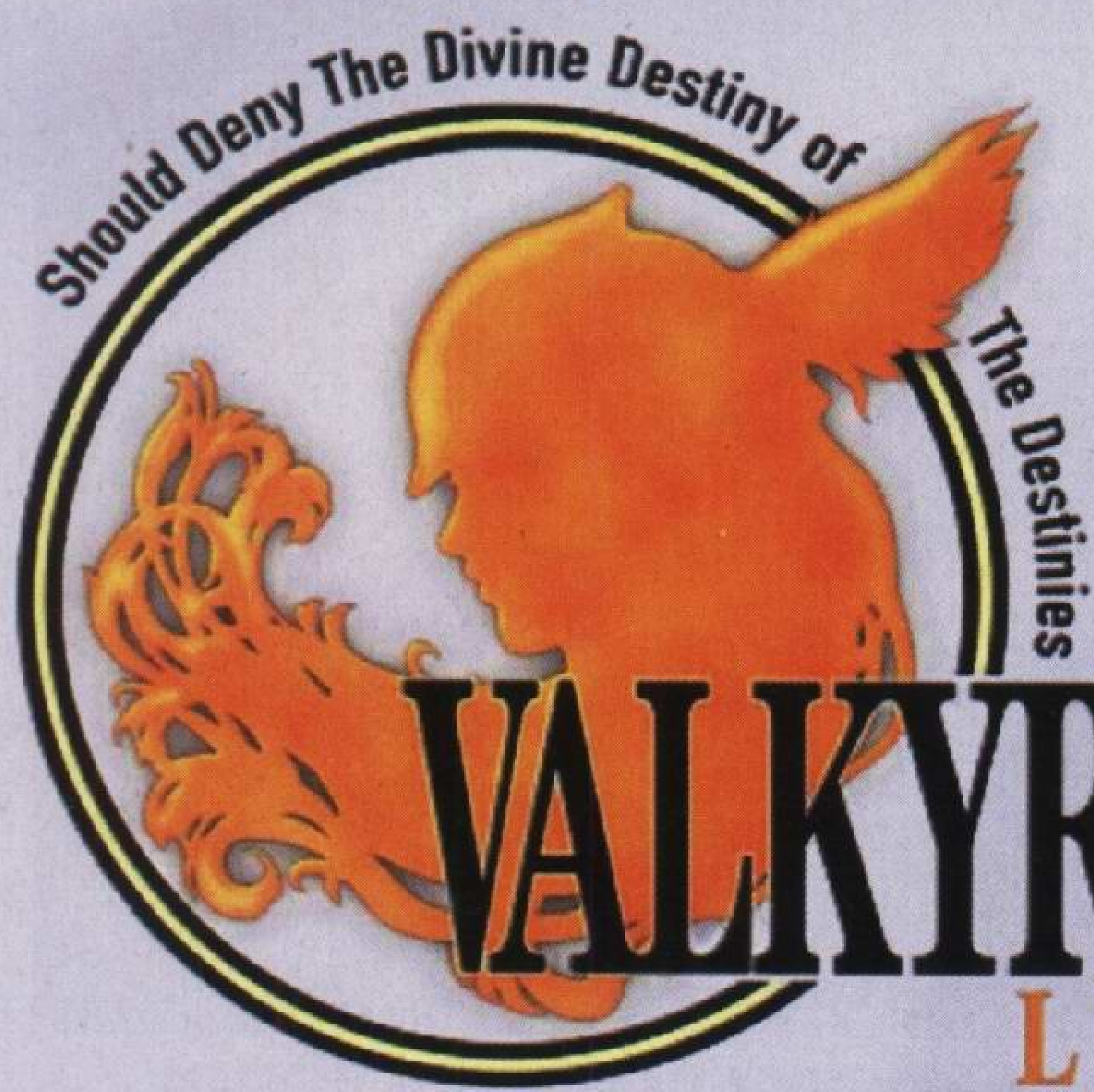
由于洪水已经全面侵入地下都市，所以在游戏过程中随时会遇到威力强大的水流，如果不小心被冲走的话很可能会就此丧命。这就需要玩家有敏捷的反应并迅速做出判断。另外，如果没能来得及逃到安全地带的话，可以立刻在原地蹲下或者抓住一些比较牢固的物体，运气好的话没准也能扛过去。

此外，长时间浸泡在洪水里会使体温迅速下降，如果身上被水弄湿了的话，需要利用炉子来烘干，使体温回升。如果不及时回升体温的话会使身体状况迅速恶化，这时玩家将变得不能正常行走，如果继续放着不管的话最终结果就是GAME OVER。所以，玩家要随时查看一下自己的身体状况，由于在游戏中随时都有可能被水打湿，所以需要多加注意。

大雨造成地下都市严重的水患，玩家在《绝体绝命都市2》里将化身为一名服务生，必须在冬天的水中，一边防寒，一边寻找各种可以抵御洪水的方法，同时还必须面对洪水的恐怖，拯救其他受困民众。而《绝体绝命都市2》也追加了全新的双主角系统，当玩家所操纵的主角有任何动作时，另一个主角也会因此受到影响。因此玩家要在两主角间相互切换，选择最适合的角色进行游戏。

佐伯优子

佐伯优子是一个来自其他城市的大学生，因为种种原因被困在拘留所内，在洪水爆发的时候她依然被困在拘留所……





1999年12月22日在PS上发售的《北欧战神传》是RPG爱好者们交口称赞的名作。这部作品以“诸神的黄昏”作为主题，表现出浓郁的北欧神话风格。如今，这部作品以全新的面貌在PSP上复苏。本作和上期介绍的PS2版续作《北欧战神传 希尔梅里亚》相呼应，想了解系列情节的玩家可以先从这款PSP游戏玩起。 □文/著子

ヴァルキリープロファイル -レナス-

VALKYRIE PROFILE® LENNETH



人与诸神意志的交错 剑与魔法世界的诗篇

PSP	本刊译名：北欧战神传 蕾娜斯			CERO 審査予定
	SQUARE・ENIX	5040日元	2006年3月2日	
RPG	UMD	日版	1人	记忆卡容量未定

本作的剧情是从一位少女的死开始的。那是一出偏僻山村中常见的悲剧，贫穷家庭中的少女普拉琪娜被生身父母无情地卖掉，和她一起长大的男孩鲁西奥拉着她的手逃出了村庄。二人迷失在一片铃兰的草原上，面对有毒的铃兰，对现世感到绝望的少女不愿再做无畏的挣扎。怀着对来世幸福的梦想，少女在唯一能给她带来一丝安宁心境的男孩怀中停止了呼吸。“即使到了来生，我们也要在一起……”但是，这个悲伤的愿望，究竟有没有实现的一天呢……

这部作品以“神意”和“灵魂”的神话世界观作为背景，以北欧神话中固有的“终末”思想巧妙反映了现实社会人们心中的思想与疑惑，在玩家中引起了很大的共鸣。本作进一步加强了表现力，背景、人物和文字的画面结构针对16:9画面进行了再调整，并且加入了全新制作的CG影像，能够带给玩家比原作更加震撼的心灵体验。

多彩的迷宫



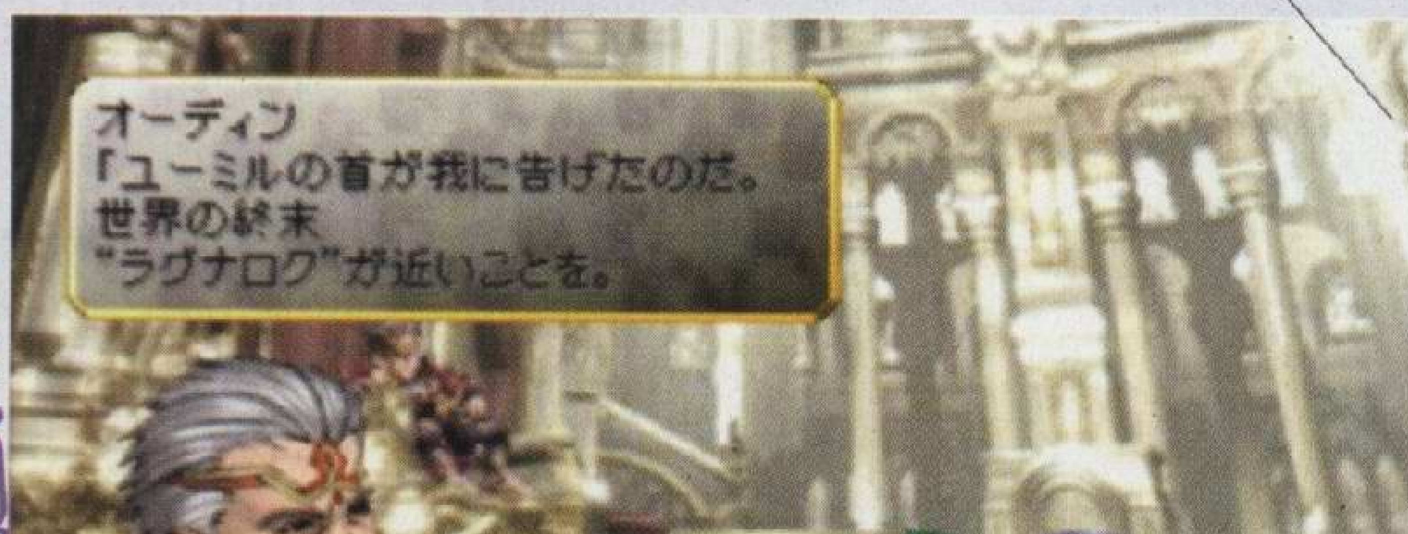
《北欧战神传》的迷宫以解谜性和动作性著称。除移动与斩击外，还会用到滑铲、推拉和搬运等动作，再加上变化多端的“晶石”系统，游戏要素非常丰富。

高速的战斗



以四个按键对应各个角色，通过队列组合实现连锁攻击，这是本作中特有的战斗系统。形成强力COMBO后，宝箱的出现率也会上升，制定优秀战术会得到很高的回报。华丽的招式也非常多。

受命出征的战女神



←为应付即将到来的「诸神的黄昏」，主神奥丁派战女神下界搜集勇者之魂。



→女主角蕾娜斯受命前行，在这另有深意的任务中，引导灵魂的使者面对着连自身都难以预料的命运。

神与人的心灵碰撞 在相遇中激变的命运



←奥丁的忠实部下芙雷，美丽而冷彻的丰豹女神。

凡人的灵魂中究竟蕴含着什么



→时常表现出人类般感情的战女神在无休止的战斗中寻找着心灵的意义。

深奥的“晶石”系统

“晶石”是本作游戏系统的一大特色。女主角蕾娜斯可以在版面行动时发射出晶石，使面前的物体与敌人冻结。利用这一功能，可以使物体变成冰块来形成落脚点，也可以冻住敌人来避开战斗。必要的时候，还可以切碎及搬运晶石形成的冰块，用来打开道路。

→将小型敌人冻住之后搬走是解谜的一种招数。



将铸炼的同伴之魂 送往遥远神界的战场

本作中角色的育成是通过“点数分配”完成的。将战斗中积攒下的技能点数进行不同分配，会得到不同的能力。将实力提升后的同伴送往神界战场是本作的一大目的，在什么时机下遣送将对故事发展构成很大影响。

神界的反馈



←玩家可以从芙雷那里得知送往神界同伴的作战情况，并根据他们的战绩获得相应奖励。

跨越两个世代的战女神物语
——《北欧战神传 蕾娜斯》访谈

作为广受瞩目的新作，《北欧战神传 希尔梅里亚》和《北欧战神传 蕾娜斯》的系统与表现有着各自的特色。针对这两部作品中关键要素的解释问题，SQUARE・ENIX计划推进部的总制作人山岸功典、《希尔梅里亚》设计师小岛创和《蕾娜斯》的开发经理加藤涉先生接受了记者的采访。

——从前作发售至今已经过了6年了。为什么要选择这个时间发表新作呢？

山岸：这是因为我们进行了《星海传说3》和《异兽传说》的开发。如果前作推出之后立刻就决定推出续篇，我们就不会选在这个时候了。这是一个让PSP版的《蕾娜斯》和PS2版的《希尔梅里亚》相互呼应的计划，不仅仅是通过复刻来使玩家们回忆起原作的剧情，而是通过加入全新制作的情节片断与影像，对《北欧战神传》原有的世界观进行扩充，创造出全新的表现形式。因此，我们在PSP上的复刻才没有使用《1》的名号，而是用全新的《蕾娜斯》作为作品的名字。所以，《蕾娜斯》和《希尔梅里亚》的推出间隔会意外地短。

——也就是让玩家们连着玩这两款游戏的意思吧。

山岸：先玩《蕾娜斯》再玩《希尔梅里亚》当然很理想，但我想其实倒过来也不错。我们之所以没有在PS2版的LOGO中放上很大的"2"字，就是因为这部作品的故事是可以独立成章的。即使没有玩过《蕾娜斯》，也不会对理解《希尔梅里亚》的剧情造成影响。只不过在新作中对"英灵之魂"这类北欧神话中专用的名词一一进行解释是很破坏气氛的，所以游戏中并没有过多说明，如果先玩过《蕾娜斯》作为预备知识，理解得会更快一些也说不定。反之，如果先玩了《希尔梅里亚》，再去复刻前作的《蕾娜斯》究竟讲了个什么故事，这样的玩法也不错。

——PS2版为什么选择了希尔梅里亚作为主角呢？

山岸：前作说了三女神中蕾娜斯的故事，那这次亚莉和希尔梅里亚该说哪个好呢……我们也有这样的犹豫，实际上，这次虽然以《希尔梅里亚》为题，但实际上讲述的是亚莉时代的故事。在前作中，亚莉曾经给玩家们多少留下了一点印象，但希尔梅里亚却只是个出现在一幕中的角色，因此对于玩家们来说，大概希尔梅里亚才是最想了解的角色。在前作中，不是有一个战女神们从崩坏的迪潘城回到过去……的情节吗？

——啊——确实有！

山岸：就是那个时代发生的事。也就是说，是迪潘还在繁荣兴盛时代的事。前作中普拉琪娜生活的那个偏僻的小山村，在本作中也恢复成了一个漂亮繁华的小镇。

小岛：《希尔梅里亚》中的阿丽夏公主就是像前作中普拉琪娜那样的角色。普拉琪娜是以记忆消去，精神封印的状态下转生为蕾娜斯的，而阿丽夏则刚好相反，是在身为普拉琪娜那种状态的情况下精神中寄存了女神，以二重人格的方式进行对话。这就是《希尔梅里亚》的基本设定。

——《蕾娜斯》和《希尔梅里亚》这两部作品之间的关联有多少呢？

加藤：这次PSP版加入的新影像中将会出现阿丽夏的身影。当然，在这方面，我也想听听你们好的建议。（笑）

——《蕾娜斯》中选择新影像的基准是什么？

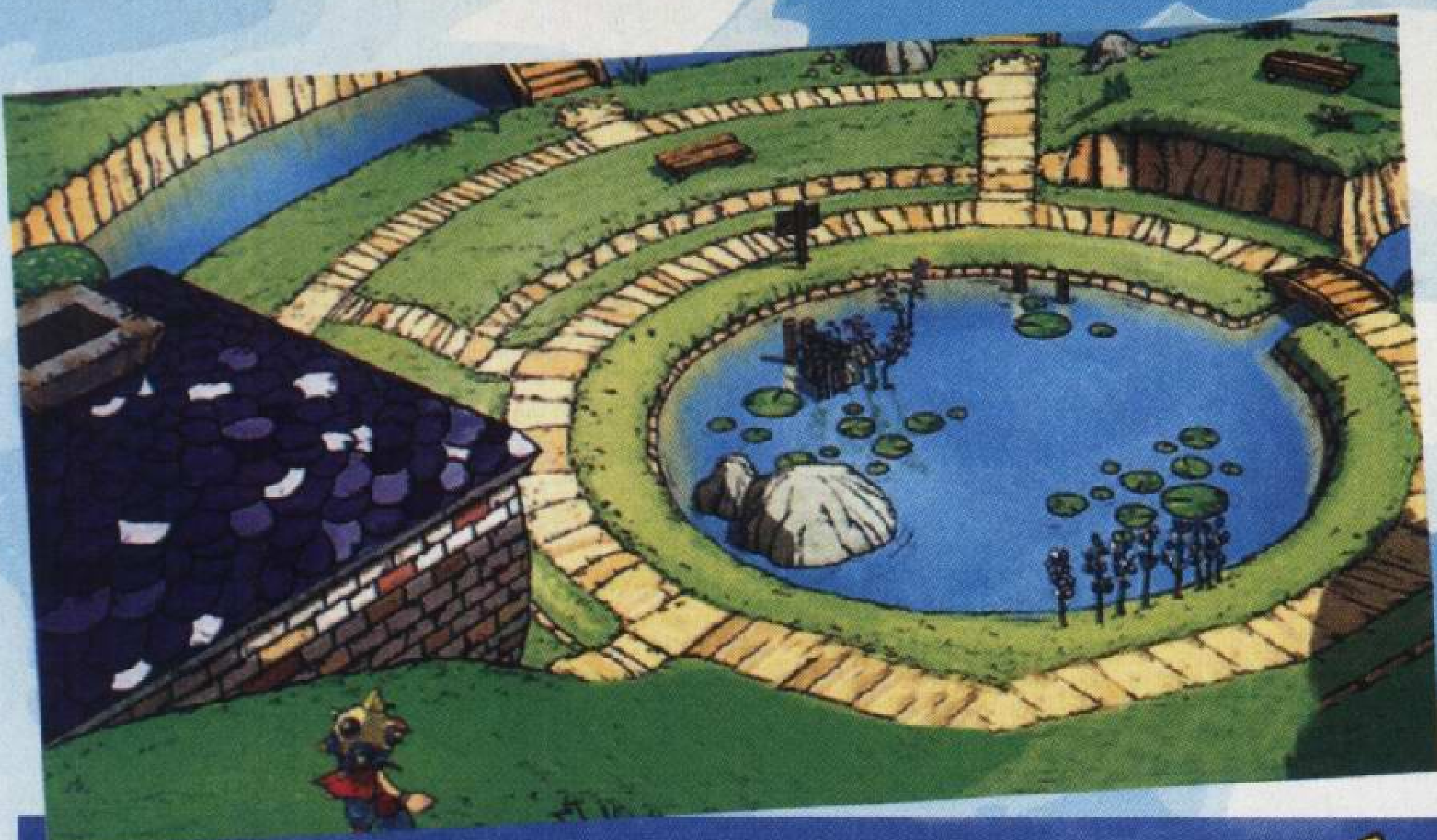
加藤：可以和《希尔梅里亚》发生联系的情节，以及前作中关键的剧情部分。主要是根据这两点来选择制作新影像。这就好比在故事各处加入新的信息一样。

——最后请对系列的爱好者和读者们说句话吧。

山岸：《北欧战神传》在我负责的作品中算是做得相当投入的一部。我一直想着"要出续作"，没想到过了这么长时间。（笑）但是，我们最后的成品一定会对得起这段时间的。PSP版也加入了相当多的新影像，可以体验到全新的感觉。请大家一定要同时玩一下这两部作品。

↓左起分别是加藤、山岸和小岛先生。S・E计划推进部的精英们齐聚一堂，打造了这次的新作。







扬卡斯相识的美少女盖露达出场精彩表演

在“勇者斗恶龙８”代中曾经登场的盖露达在本作中也出阵参战！因手段高强而闻名天下的女盗贼的少女时代竟然相当可爱，不知道她的少女时代是什么样子？不过本作会为玩家揭开她那神秘的面纱！少年时的扬卡斯非常可爱，一副天真浪漫的表情，除了帽子与“勇者斗恶龙８”代中相同外，几乎很难让人看出他就是日后的彪悍山贼。而旁边的盖露达却表情严肃，不知道在考虑着什么，但依稀可以看出日后成长的轮廓！　　□文/雪飞



ドラゴンクエスト 少年ヤンガスと不思議のダンジョン



神秘世界 精彩冒险



PS2	本刊译名：勇者斗恶龙：少年扬卡斯与不可思议的迷宫			CERO 審査予定
	SQUARE-ENIX	价格未定	2006年春	
角色扮演	DVD-ROM	日版	1人	记忆卡容量未定

勇者斗恶龙系列在日本掀起了经久不衰的勇者高潮，本系列的第八款作品则更是摘取了当年游戏三白金的桂冠！曾在“勇者斗恶龙８ 天空、海洋、大地和被诅咒的公主”中登场的扬卡斯在本部作品中大放异彩，在充满谜团的迷宫中，与盖露达等在“勇者斗恶龙８”中曾经相遇的同伴们一起展开大冒险。山贼扬卡斯在“勇者斗恶龙８”中以配角身份出场，但是由于人物个性十足，无论是服装武器、外表相貌还是战斗技巧都与众不同，在游戏中散发出耀眼的光芒，更是主人公最值得信赖的好伙伴，在游戏中甚至特意渲染了他与主人公的相遇过程，因此受到了广大玩家的喜爱。在本作中还为玩家揭示了以前“勇者斗恶龙８”中盖露达的故事，虽然她在八代中不归玩家控制，但是在本作中她也可以一展身手！本作采用与“勇者斗恶龙８”相同的技术，玩家在游戏时可以玩味那种漫游在漫画世界中的特殊感觉。

←远望着奇怪建筑物停止前进的少年扬卡斯，而这个奇怪的建筑物却坐落在村庄中，看来这确是神秘的世界！

少年勇士一山贼扬卡斯

本作的舞台是以“勇者斗恶龙８”代以前的世界，讲述了少年扬卡斯的故事，连贯成整个系列。大盗贼团首领的儿子为什么最后会成为山贼？左颊的伤口和他那些独特语言在本作的冒险中都会为大家一一解明。



扬卡斯

头戴用神秘果实削制而成的奇怪帽子，从他的脸上可以看出他是一个任性好胜的少年！



宁静村庄中等待主人公的是什么？

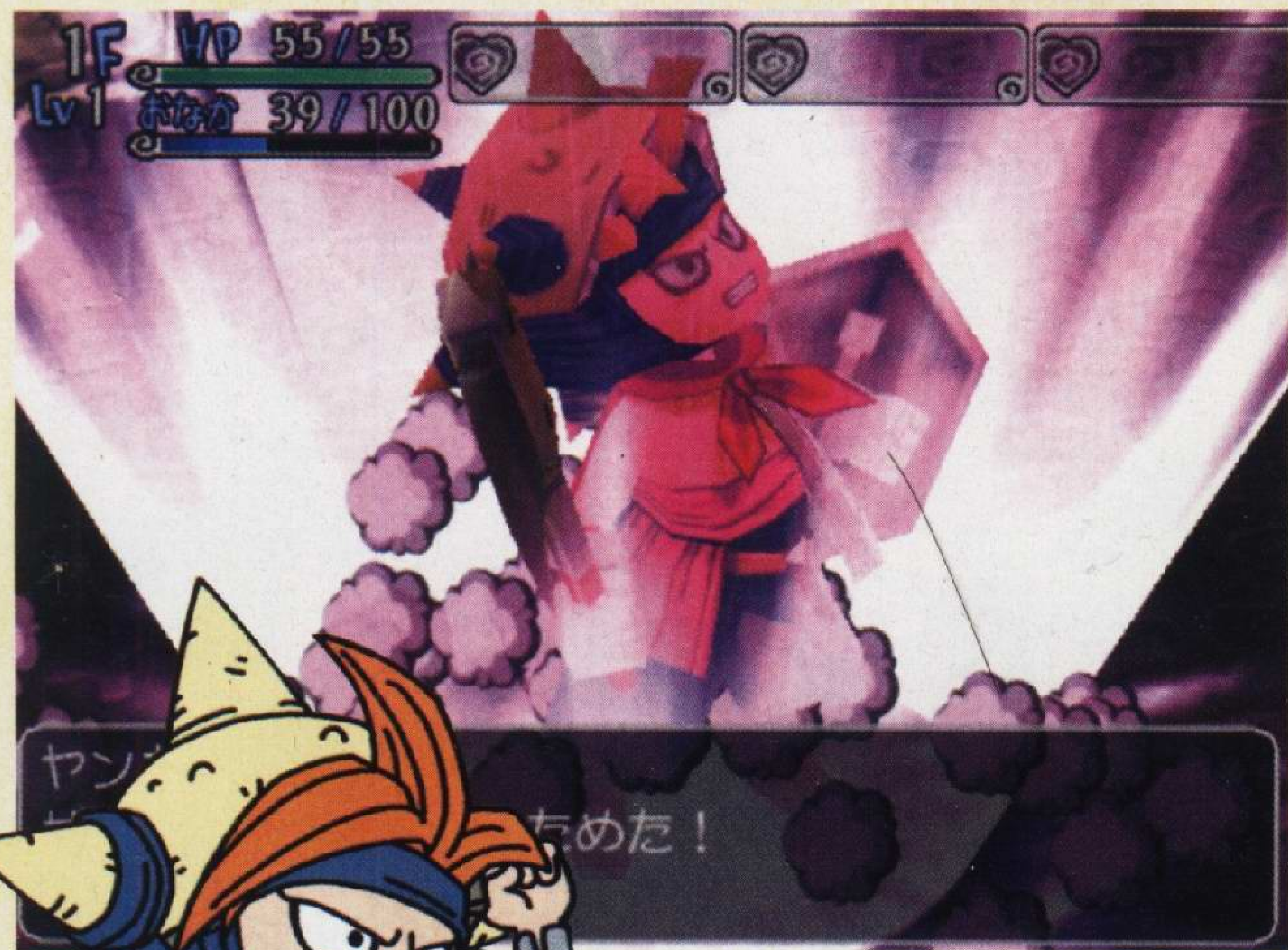
以前在不可思议迷宫系列中，村庄曾经作为冒险的根据地登场。在本作中少年扬卡斯也可以在村庄中整理装备，收集情报。在这里玩家可以感受到与“勇者斗恶龙8”相同的感觉，有相同的临场感。漫步在幻想的美丽街道中，玩家会产生进入漫画世界的美妙感觉。在这些宁静安详的村庄中，还生活着类似于妖精一样的生命，玩家在这里可以与他们和平共处。在村庄漫步的扬卡斯身后，还有一群魔物紧随，仔细观察下还可以看出每种魔物只有一名，而且就像同伴一样紧紧跟随。也许在本作中，可以将怪物也召集为同伴。下面的图片则是央克斯被奇怪的魔物逮捕，并且关押在漆黑冰冷的监狱中，不知道少年扬卡斯怎样才能从这里逃脱展开以后的冒险旅程。面对怪物的时候，虽然扬卡斯年纪尚小，但依然会全力战斗，用自己的双手证明自己的实力。在本作中玩家不要因为扬卡斯还是一名少年便小瞧他的实力，他虽然年纪小但是能力却一点不低，更证明了自己是英雄出少年！游戏中的怪物与勇者系列互相呼应，玩家更可以在这里看到熟悉怪物的特色攻击。





盖露达

一头的长发和巨大的耳环给人留下了深刻印象，在DQ8中的著名女盗贼在本作更是光芒四射！



面对凶猛的怪物 毫不犹豫奋勇向前

在本作的迷宫中，栖息着大量“勇者斗恶龙8”中曾经登场的怪物。虽然是年幼的扬卡斯，但也要面对强力的敌人。在本作中扬卡斯可以直接用手中的武器，向各种怪物发起挑战。在本作中还可以使用“勇者斗恶龙8”中曾经登场的丰富多彩的武器，不知道扬卡斯会使用什么武器进行攻击。此外由于在“勇者斗恶龙8”中的各种特技大受好评，因此在本作中也可以使用这些强力的特技。玩家一定要在被敌人打倒前，使用全身的解数将敌人击破，才能顺利过关。游戏中的场景和人物都充满了漫画色彩，虽然是迷宫冒险，但玩家一样可以感受到温馨自然。



→扬卡斯的全力一击，虽然伤害值仅为28点，但是敌人却也做出了后仰的动作，看来扬卡斯的能量确实惊人。

迈出谨慎的每一步！

迷宫中非常昏暗，很难看清前面的道路。而越是在这样漆黑恐怖的场所中，玩家越会遭到怪物的突然袭击。玩家必须谨慎地迈出每一步，随时做好战斗的准备，更要提前预防敌人的突然进攻，千万不能急于前进。而且迷宫中的地形复杂，玩家更要选择不同的战斗方式来应对各种变化。

千变万化大迷宫少男少女齐冒险

本作的标题中有不可思议的迷宫，这指的也是本作中的迷宫千变万化，每次的进入都是新的迷宫，是全新的场所。在这个迷宫的世界中，相同的攻略方法不能使用第二次，玩家必须对新的环境做出正确判断方能顺利过关，因此本作可以说是百玩不厌！以前曾经有陆行鸟和特鲁内克大冒险等以迷宫为主题的作品，作品中的主人公也是那些高人气的游戏主角，而本作的主人公则是人气人物扬卡斯。因此可以将这些作品用来作为尝试本作的演习！

过去系列的特征	
地图自动生成	迷宫内部构造每次进入都会变化，此外物品和陷阱的位置也会发生变化，必须经常探索，稍有疏忽便会命丧黄泉。
回合制	主人公和怪物交替行动，采用回合制。必须一边预测怪物的行动一边战斗，随时都要运用大脑计算，全力将怪物打倒。
物品合成	冒险中可以使用得到的物品“合成壶”，将复数的物品合成为新的物品，而且剑或盾牌也可合成，这样便可以合成最强武器作为自己奋斗的目标！



陆行鸟迷宫系列

陆行鸟为主人公的系列第二作，回合制战斗中加入了即时战斗的“TAB”系统是它的特征，可以带领一名拥有特殊能力的伙伴。



特鲁内克大冒险

以勇者斗恶龙4中登场的特鲁内克为主角，连他的儿子波波罗也可以操纵，并加入了收集魔物为伙伴的新系统。

像真正的男人一样屹立不倒
拳台就是你要誓死捍卫的战场

在2005年E3游戏展PS3发表会上，有很多游戏演示片断都给大家留下了深刻的印象，不过它们大都只是以播放影片的形式来展示，唯一一个可以使用手柄来进行实际操作的就只有《拳击之夜3》了。时至今日，PS3仍然犹抱琵琶半遮面，《拳击之夜3》却将正式登场了，涵盖的平台包括PS2、XBOX、PSP等等。而在这其中最引人注目的当然还是与PS3同属新世代主机的XBOX360版本。

□文/荇莱

1 沙包一样大的拳头你见过没有？

在体育运动越来越商业化的今天，原本充满了原始激情的拳击也变得功利起来。我们往往可以看到两个拳手小心翼翼地对峙，期待着靠点数取胜。不过在游戏里我们可没必要这么谨小慎微！比起前作来，本作的重拳系统更加平衡合理而且富有趣味性，使用一记雷霆万钧的重拳击中对方绝对能够让你大呼过瘾。当然，重拳也意味着风险，被对方避过的话破绽可是很大的！

2 如果你有种的话，就来揍我吧！

一个优秀的拳手不仅要懂得攻击，也要善于防御。本作一个非常有意思的新增要素就是被称为"我被揍了"的小游戏，当你被对方的重拳命中时，就会进入这个模式中，在这个模式下视角切换成第一人称，而你要做的就是努力闪避对方后续的攻击，尽快从刚才那一击所造成的混乱中清醒过来。而如果此时再次遭到敌人的重攻击的话，后果就可想而知了。

没有情人的情人节 用拳击发泄心中郁闷？！

2月14日在人们心目中是属于鲜花和巧克力的日子，不过对于单身汉来说这一天就不是那么令人愉快的了。看着大街上一对对的情侣，身为光棍的你是不是顿时心生郁闷呢？呵呵。EA将《拳击之夜3》的发售日定在2月14日，大概正是出于这样的考虑吧！在游戏中将自己的对手揍得鼻青脸肿，想必你也可以好好地出一口恶气。这个世界里没有浪漫，只有拳头！

著名拳王出任代言人 为你展示不平凡的生涯

每一作《拳击之夜》都会请来明星拳手作为封面代言人，这一次《拳击之夜3》的XBOX360版本和PSP版本是由前WBC和WBA超级次中量级冠军、WBC中量级冠军和超级轻量级冠军、1992年奥运会金牌获得者，34岁的老将奥斯卡·德·拉·霍亚（Oscar De La Hoya）来代言，而PS2和XBOX版本的代言人分别是阿图洛·格蒂与米基·瓦德。

FIGHT NIGHT ROUND 3

X360	本刊译名:拳击之夜3			
	EA SPORTS	59.95美元	2006.2.14	
体育竞技	DVD-ROM	美版	1-2人	记忆容量未定



开场的锣声即将

尽管最初是作为PS3游戏公布的，但是XBOX360却在《拳击之夜3》的发售中领先了一步。日前，EA已经放出了XBOX360的《拳击之夜3》试玩版，容量大约是500MB，玩家可以通过XB Live网络下载。另外，XBOX、PS2、PSP等其他版本也将于XBOX360版本在2006年2月14日同期上市，其中XBOX360版本的售价将是59.95美元，而其他版本则为49.95美元。所有的版本都将通过XBOX Live或者PS2 Online等网络服务方式支持联机对战。除了封面代言明星之外，多位著名拳手也已经授权EA在游戏中使用自己的形象。相信《拳击之夜3》能够在北美市场再次带动XBOX360的销售热潮。



←在生涯模式中你也许有机会重现历史上的一些伟大对局，并为亲身成为参与者而激动不已！

→倾尽全力的重拳意味着击倒对手的可能，也意味着巨大的风险，一定要谨慎使用。



最原始的激情和最火爆的竞技 毫不留情地将对手打倒在地

↑XBOX360版的《拳击之夜3》屏幕上没有体力槽和对局时间显示，玩家只能凭借自己的经验对形势作出判断。

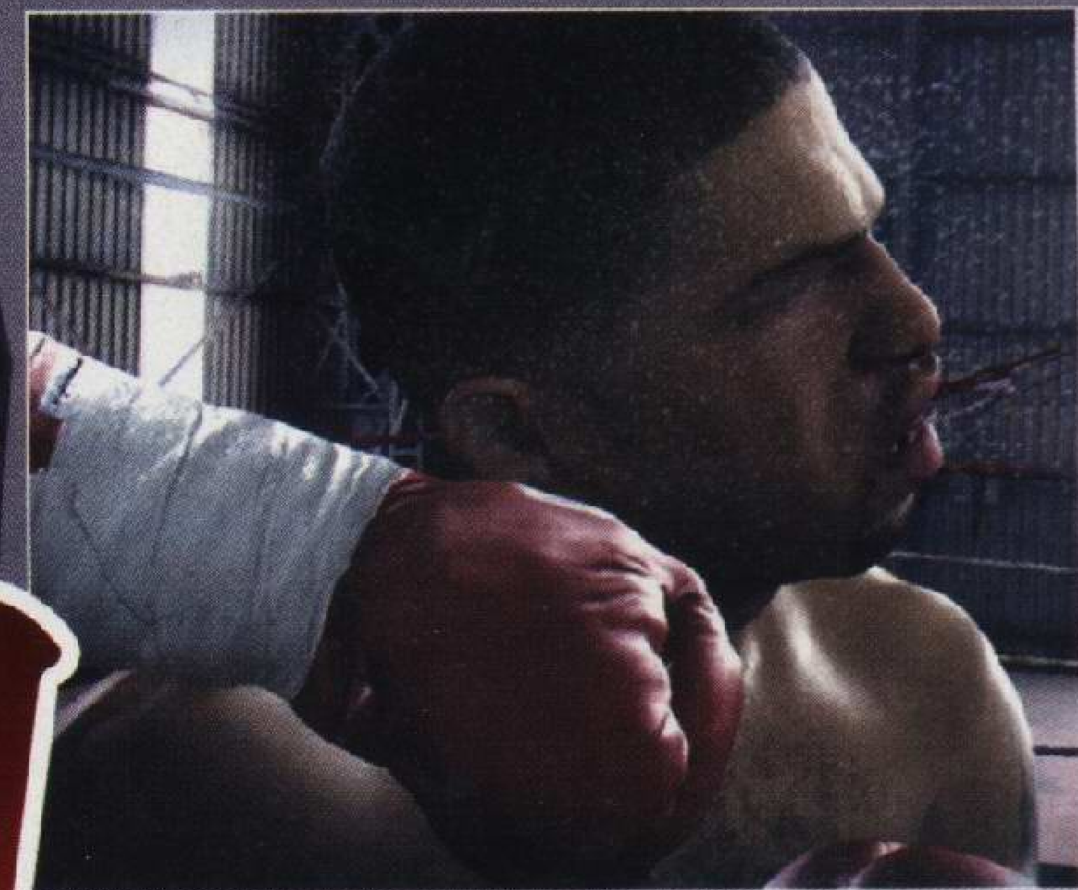
3 超越你想象的“照片级”画面

XBOX360版本与其他版本一个很明显的区别就是它的游戏画面中居然没有选手的体力槽显示。难道是机能不够吗？嘀嘀，当然不。事实上，正是因为XBOX360作为次世代主机的强大机能，使得它可以通过选手的表情、动作、伤痕等等细节来表现选手目前所剩余的体力状况！当一个选手被多次击中时，他的脸上会出现一些很明显的伤痕，同时步履变得蹒跚、双臂挥舞起来显得异常沉重，甚至连眼神中都会透露出恐惧的神色！这是在以前的游戏主机上根本难以想象的表现效果。通过这些细节，玩家就可以知道自己和对手所控制的角色已经大致处于一个什么样的身体状态，并且进一步来决定自防策略。

同时，游戏中的“职业生涯”模式也努力向真实的方向发展。在前作中，当你使用一个拳手在生涯模式中一步一步从最底层奋斗并且最终取得金腰带之后，虽然游戏仍然可以继续下去，但对你来说已经没有什么挑战和乐趣可言了。但是本作则完全不同，一些新增的要素可以让你长久地保持对拳击的热情。例如你可以在拳台上使用一些刺激性的语言来激怒你的对手，这个系统是完全由你来控制的！也就是说，你可以自行选择向你的对手说一些什么话。“来吧，有种就来揍我！”或是“你的拳头就像女人一样软绵绵的!”，你觉得哪一句更容易让你的对手发狂呢？也许，就像历史上的阿里vs弗雷泽、莱昂纳多vs哈格勒一样，你在《拳击之夜3》中也可以找到一个与你相互鄙视、不共戴天的一生的敌人！

和EA SPORTS出品的其它体育类游戏一样《拳击之夜3》也得到了各个拳击协会和众多拳手的授权，可以使用他们的名称、形象等等，喜爱拳击运动的玩家一定会对此非常感兴趣。当然既然是游戏，肯定也有游戏的特色：例如游戏中的一种超重攻击被称为“EA超重击”——没错，这可不是什么人恶搞或者随口的叫法，这可是游戏中正式的名称哦。不知道使用一记“EA超重击”打中对方下巴，是什么滋味呢？呵呵。

在耳边敲响



↑XBOX360的表现能力令人惊叹，拳手的面部表情极为生动，堪称照片般的效果。不知将来PS3版本又能有什么区别呢？



射击游戏名厂EPIC GAME大作
借XBOX360热潮强势来袭



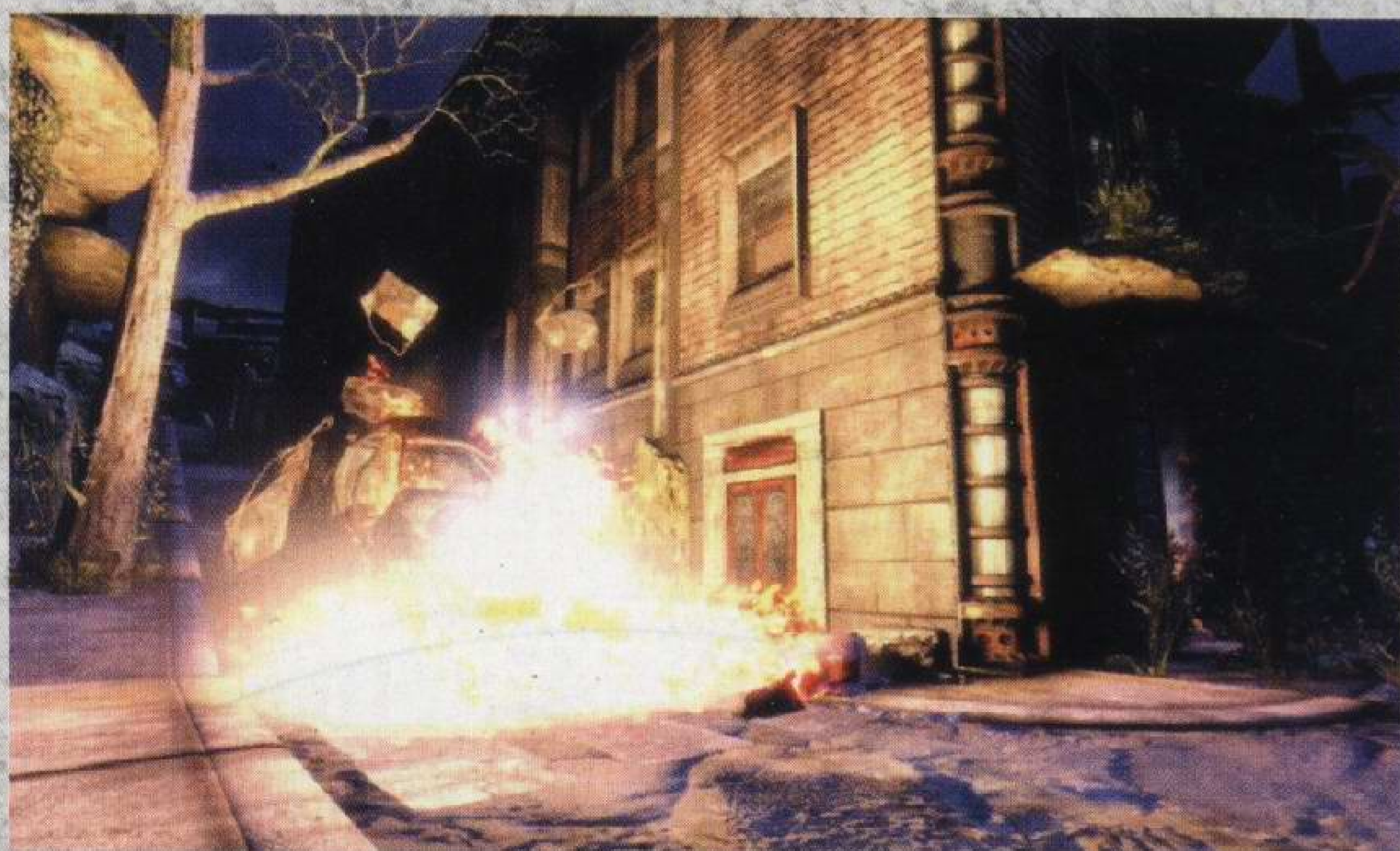


如同史诗一般的全面战争

Gears of War

对于射击类游戏玩家来说，Epic Games是一个如雷贯耳的名字。他们旗下最著名的游戏就是《虚幻》和《虚幻竞技场》系列，两者均是百万销量级别的作品。《战争兵器》是Epic Games为XBOX360提供的独占第三人称视角射击游戏，即将在2006年轰炸你的眼球！ □文/荇菜

X360	本刊译名:战争兵器			
	EPIC GAMES	价格未定	2006年预定	RP
第三人称射击	DVD-ROM	美版	人数未定	记忆容量未定



↑《战争机器》使用『虚幻引擎3』制作，其画面效果表现可以说是超凡脱俗。游戏中的关键词之一便是『光』，光影效果自然是重点。

《战争兵器》的故事设定于虚构的未来世界，地球遭到了一种异形生物的侵袭。这种生物具有人形，但同时也具备一些昆虫的特征，有未确定的说法将它们称为“蝗虫部族”。从目前已经放出的游戏画面中可以看出，游戏的场景主要是由一些被破坏严重的废墟构成，显然战争已经持续了一段时间。而主人公是装备精良的特种部队战士，主角共有两位，名字分别是Marcus和Dom。在一段试玩版的影像中，我们可以看到他们二人被敌人与战友们分隔了开来，于是他们不得不越过重重险阻返回大本营与部队会合。目前，Epic Games还没有宣布游戏的确切发售日期，只是说此游戏将于2006年的某一天发售（官方所使用的词是“Emergency day”）。



优秀引擎出自名门

同id Software、Valve等厂商一样，Epic Games不仅以其游戏作品而知名，同时他们所提供的“虚幻”系列3D制作引擎也被众多游戏制作者所采用。Bioware、Midway、Namco、VU Games、SCE等知名大厂都已购买了最新的“虚幻引擎3”，使用权用于次世代游戏开发，从侧面证明了它的优秀。同样基于“虚幻引擎3”的《战争兵器》更是将其机能发挥得淋漓尽致，画面效果绝对超乎想象！



↑人物皮肤和身着的铠甲的细节纹理都细致入微。



↑《战争兵器》描述的是人类与异形之间的战争，战斗气氛紧张刺激，超绝的表现力足以让你透不过气来

引人入胜的剧情模式
提供双人合作可能

射击类游戏一直以来被认为是最适宜于网络对战的游戏类型，从反面来讲也普遍存在着情节薄弱、内容单调的缺陷。但是随着游戏的进化发展，越来越多的制作者在射击类游戏中引入了新的游戏理念，将射击与动作、冒险等要素结合起来，大大地丰富了游戏乐趣。像近期最为优秀的《毁灭战士3》、《半条命2》等FPS类游戏的单人剧情模式都非常优秀，有些甚至还舍弃了网络对战部分。在这一方面，《战争兵器》是如何处理的呢？游戏制作者表示，剧情模式同样是《战争兵器》的重点之一。游戏中不但有非常完整的剧情主线，而且在一些分支点还会允许玩家选择自己的路线，并且影响剧情的走向。游戏中也包含有双人合作模式，1P玩家将扮演Marcus，而2P玩家则扮演Dom。在剧情的分支点，两个玩家可以各自选择不同的道路，更加富有刺激性和挑战性。





←在《战争机器》中的敌人具有昆虫的形态，外表可怖，不知道它们到底来自何方呢？

如蝗虫一般丑陋的敌人
人类是否能够最终战胜它们？

灵活运用场景环境互动 巧妙地与敌人进行周旋

《战争机器》给我们留下的印象是游戏难度较高，如果莽撞地一路冲杀很容易会引来灭顶之灾。在游戏中非常讲究对周围环境的利用，而制作者也特别为玩家特别设置了一个“闪避”键。在不同的情况下，按下闪避键会产生不同的效果。例如在正常行进中按下闪避的话，角色会做出翻滚躲避的动作，避开敌人的攻击；如果靠近墙角使用闪避，角色会贴墙站立，并且可以利用墙角的掩护向敌人开枪；在某些低矮的掩体附近，角色还可以把枪举过头顶向对面的敌人射击，减少自己被击中的可能性——当然了，以这种方式开枪的话，也别指望命中率有多高了。角色与场景中物体的互动也是非常重要的部分，制作者在很多场景中精妙地布置了一些可供利用的物品，能够对你的战斗有很大帮助！

稍微有所差异的手雷投掷系统

与其它一些FPS类游戏相比，《战争机器》的手雷投掷系统也稍有不同。当你取出手雷并且准备投掷时，前方会出现一条抛物线的指示器，指明你的投弹轨迹，这样方便于瞄准。虽然有些不符合实际情况，但是也可以解释为利用未来的先进设备，投弹的轨迹可以显示在战士们的观测器中吧。



—在一片漆黑的场景中，隐藏着无法言状的杀机。

前方的一线光明就是生机

射击类游戏是游戏中一个非常重要的分支类型。尤其是在欧美市场，射击类游戏的地位可以说是举足轻重。要在数量众多的同类游戏中脱颖而出，仅靠简单的打打杀杀是绝对行不通的。想获得玩家的青睐，就必须有自己的特色才行。《战争兵器》的最大特色就是对“光”的运用：根据设定，游戏中的敌人在暗处能力会大大增强，所以玩家必须小心谨慎地时时让自己保持在光照范围之内。一旦你陷入黑暗之中，等待你的将是难以想象的厄运。在游戏中，有时候也会遇到一些完全没有光源的场景，这时候就要发挥你自己的想象力来“创造”出光线了！在DEMO中我们看到主角开枪射击一辆汽车的油箱，令它爆炸燃烧，再将它沿着斜坡推下，这样就可以利用火光的掩护一路杀过去了。当然，敌人也不是傻瓜，它们不会让你轻轻松松地站在光线之中。例如有一种会发出刺耳尖叫的敌人，它们的叫声可以将附近的电灯震碎！围绕着“光”的斗志斗勇，绝对是本游戏的卖点之一！



—黑暗代表着死亡，想要取得战斗胜利，就要借助和利用光线，甚至自己创造光线。

享受两人合作乐趣 自由控制游戏进程

作为以单人剧情模式为主的射击游戏，《战争兵器》也仍然保留了网络联机的要素。前面我们已经介绍到本游戏中包含了双人合作模式，1P和2P玩家可以分别操作两个主角来进行游戏。比较特别的一点是在剧情模式中2P玩家可以随时自由加入或者退出，而不会影响到1P角色的游戏进程。合作模式可以两人共用一台XBOX360主机，采用分屏的形式进行，也可以通过XBOX Live联机。除了合作模式之外，制作者还表示在正式版的游戏中也将包含玩家互相竞争的对战模式，但是具体的最大参加人数和系统细节还暂时没有透露。当然了，有Epic Games的《虚幻锦标赛》的品质作为保证，大家对于《战争兵器》中的对战模式也完全可以放心！



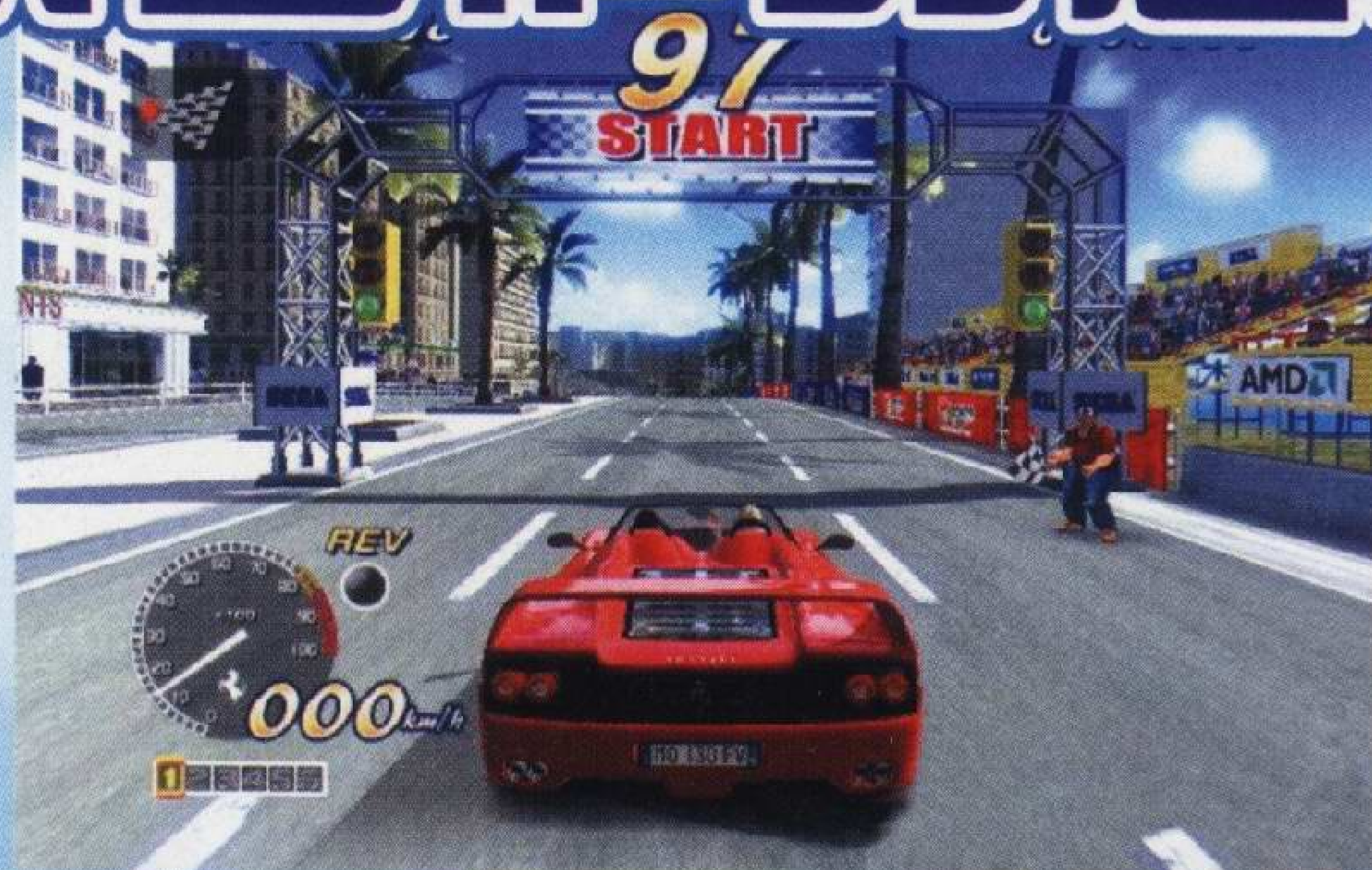
尽管《战争兵器》给人留下的印象相当深刻，而Epic Games以往的光辉业绩也给众多玩家吃下了一颗定心丸，不过从试玩版中还是可以看出一些小小的瑕疵。其中最主要的就是游戏视角，这基本上

白璧微瑕的细节问题 在正式版中有待改进

已经属于3D游戏的“老大难”问题了。《战争兵器》的试玩版中提供了远、近、中等三种视点，玩家可以根据实际形势而随时切换。一般情况下大家主要使用的是较远距离的追尾视角，但是在某些场景中会发生轻微的紊乱，造成一些不便。此外游戏中雨天的效果虽然非常突出，雨点打在地上会发生明显的飞溅效果，但是打在角色身上时则没有任何反应了——将这个归入“瑕疵”也许有些不太合适，毕竟XBOX360的机能也不是无限的，但我们还是希望在正式版的游戏中能够精益求精吧！

感受世嘉街机名作的魅力

OutRun2006



←和系列前几作一样，本作中依然会有大量豪华的法拉利赛车登场。XBOX版的游戏画面无疑是最强的，不仅是车体，即使是对周围环境的刻画也是做的一丝不苟。

PS2	本刊译名：OutRun 2006 沙滩之旅			RP
	SEGA	价格未定	2006年3月	
赛车游戏	DVD-ROM	美版	1-6人	记忆容量未定

纪念系列二十周年的作品

提到日本著名游戏厂商世嘉所制作的著名赛车游戏系列，可能不少玩家会首先想到“世嘉拉力”系列和风格硬派的“梦游美国”系列；不过实际上世嘉的“OutRun”在业内同样也是有着相当大的名气，并且曾经是多年前世嘉在街机上的当红作品。《OutRun》是世嘉的知名制作人铃木裕与1986年在街机上首次推出的爽快赛车游戏，当时非常红火，不过比较奇怪的是之后相当长一段时期内世嘉都没有为其开发续作，这种情况直到近两年才得到相当大的改变。先是正统续作《OutRun2》的发表和发售，接着又是加入了大量丰富要素的《OutRun2 SP》，而最近世嘉更是公布了一款全新的系列作品《OutRun 2006》，这一系列的举措似乎表明了本系列即将再度崛起！



↑屏幕右下角的红色心形图标及其旁边的数值表示的就是车上搭载的女性乘客对你的好感度。



最初诞生于世嘉AM2 如今转手英国厂商

《OutRun》是世嘉旗下知名制作人铃木裕和其最著名的开发小组AM2精心制作的结晶，而相信不论是提到铃木裕还是AM2(其实两者实际上是一起的)都足以让玩家们为之心动。在AM2手中曾经诞生了无数的经典名作，其中包括《莎木》、《VR战士》、《VR足球》、《VR战警》等等大家耳熟能详的游戏，可见AM2其实是世嘉的左膀右臂。不过据称这次的最新作《OutRun 2006》并非由AM开发，而是交给了英国的一个游戏公司Sumo Digital来负责，前作《OutRun 2》XBOX家用机版的一直就是该小组负责的，除此之外Sumo Digital还制作过PSP版《VR网球》以及《超级房车赛》的制作。





↑从画面左下的“REV”字样可以看出来现在应该是比赛完毕后的“录像重放”模式中。现在几乎所有的赛车游戏都包含了这一功能，对玩家而言非常的体贴。



三大不同版本将同时发售

欧美玩家更倾向于的主机平台

尽管在家用机中XBOX的性能要明显强于PS2，在加上前作《OutRun2》在XBOX上的不错表现，所以这次预定同时发售的三大版本中除了PS系的主机外也包括了微软的XBOX。不过据消息表明，XBOX版的发售目前其实还没有正式敲定，有可能会取消XBOX版而发售PC版的本作。



PS2版可以与掌机版进行联动

多平台发售的作品自然少不了PS2一份，由于游戏支持联机对战，所以无论是XBOX还是PS2都能利用其现有的网络实现联机功能，当然PSP也可以利用其无线通信功能来进行。此外，据说本作的PS2版和PSP版还能进行联机游戏哦，至于具体内容就有待厂商做进一步的发布了。



颇为值得掌机玩家期待的版本

PSP版本的本作其实是这次世嘉发布会的重点，而且这次发布的三个版本上相关的游戏资料时，也是要以PSP版的最多。

这次游戏的开发公司Sumo Digital在掌机，尤其是PSP的开发经验还是比较丰富的。



最多支持六人进行联机对战 追求更丰富的多人游戏乐趣

如今大部分赛车游戏都将能够支持联机对战作为了一大卖点和基本游戏要素，本作也不例外，不论是家用机版的XBOX和PS2还是掌机版的PSP都能进行联机对战。从厂商公布的简要说明来看，本作将最大支持6名玩家进行联网对战，需要注意的一点就是，之前家用机上的大部分游戏只要支持联网对战，其对应人数往往是1-8人或是1-16人，即使是掌机上也很少会出现1-6人这个看起来比较奇怪的支持人数上限。不知道"6"这个数字是否有什么特殊含义，或者是厂商还有什么隐藏要素没有透露给我们?



↑借助着XBOX的强大机能，游戏无论是在车体建模还是环境刻画上都做的相当不错。



↓游戏中包含了丰富的赛道供我们选择。



↑高速状态下平稳行驶以及漂亮的甩尾手动作可轻松增加好感度。

飞驰于赛道之上



极速驰骋的快感

街机名作时隔多年再次复出 转战家用机与掌机全新平台

最近以纪念系列"XX周年"的名义发售的作品似乎挺多的，而这次世嘉在发布"OutRun 2006"时也提到了本作是为了纪念这款源自街机的赛车游戏系列诞生20周年而制作的。现在回想一下，从本系列第一作于1986年在街机上发售至今，其实第一作和第二作之间差不多相隔了十六七年；而就在这十多年中世嘉也从曾经显赫一时的厂商逐步走着下坡路。

"OutRun"曾经赖以成名的街机行业已经今非昔比，那么它又是否能够在家用机和掌机这些新的游戏平台之上获得辉煌的重生吗?

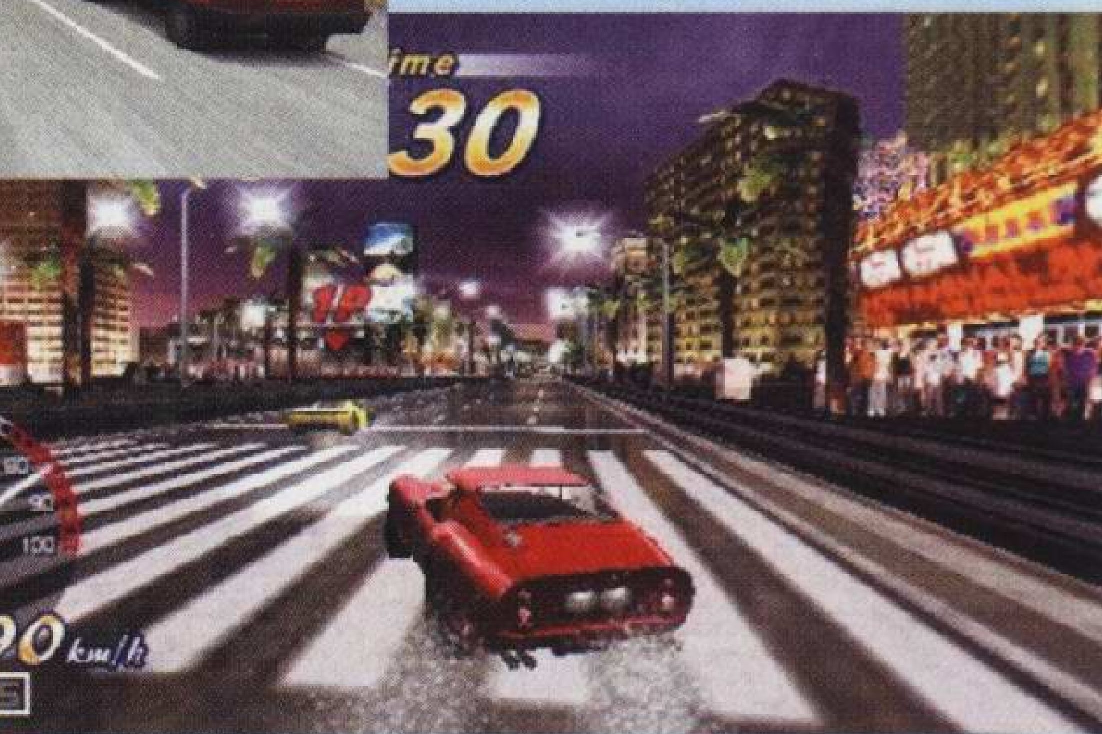


掌机的强大性能爆发



画面细致不输家用机

↓PSP版的本作也可以通过主机的无线通信功能实现多人联机对战。



↑虽然PSP的性能与家用机相比还是有不小的差距，不过就掌机而言已经很强大了。

冲向前方 绚烂法拉利

系列作包含的经典要素

虽然说这次的《OutRun2006 Coast 2 Coast》是一款新作，然而实际上其看起来更像是《OutRun2》和《OutRun2 SP》的混和版。据有关消息表明，本作的基本内容将会跟XBOX版的《OutRun2》差不多，只不过游戏中的参赛车辆与之相比要增加了2辆，变成12辆。同时也会将街机强化版《OutRun2 SP》中新增的15条原创赛道加入其中，使得《OutRun2006 Coast 2 Coast》的赛道达到了30条之多。由于目前世嘉仅仅是对"2006"作了一个发售公布，游戏的系统和实际内容尚无法做太多更详细的报道，我们不妨顺便简要回顾一下前两款作品的一些基本要素，看看能不能从中得到一些有用的消息。

首先要说的自然是《OutRun2》，该作中主要包括了四种游戏模式。OutRun模式与第一代作品相同，另外还有时间挑战模式，对战模式以及一个冒险模式。这一冒险模式就是所谓的"赢得美人心模式"(heart attack mode)，在该模式中，玩家可以挑选一位美女坐在驾驶座旁边，并以自己出色的驾驶技巧获得美女的芳心。玩家在冒险模式中驾驶技巧的不同还将决定故事的发展方向。

"OutRun模式"中包含了大量的分支路线，从一个叫做Palm Beach的地方开始游戏，其后就可以分成两个分支路线，分别为Deep Lake和Alpine，在其后分支路线就越来越多，玩家最后的目标总共有五种。游戏中有三个主要角色，其中最重要的两名一个是25岁的Alberto，这是一个有智力障碍不过却有极高赛车天赋的人；另外一个是23岁的女性角色Jennifer，这是一位追求刺激的有钱女性。

其实《OutRun2》的家用机版作品发售时间并不长，美版刚于去年10月份发售，而日版则是延期到了今年的1月27日才正式上市。

作为《OutRun2 SP》加强版登场《OutRun2 SP》，一样也是使用世嘉先进的Chihiro机板开发，并且和前两作一样都是以强调飚车的爽快感和法拉利跑车的华丽为主要卖点的作品。这次的《OutRun2 SP》除了收录前作的15条赛道、8辆法拉利跑车之外，甚至还另外追加了15条全新赛道，两台全新赛车(法拉利512BB、法拉力250GTO)，使得游戏中收录的赛道达到30条，赛车数量达到10辆。这款"加强版"的内容确实是相当的丰富。 □文/北斗

回首十载历程，解读超能力大战完全版

TAITO被SQUARE-ENIX合并为了公司这件事，于我们玩家感觉最大的就是近期TAITO不断推出一些经典游戏的合集类作品，也许这就是为了纪念当年的辉煌。《超能力大战》在格斗游戏领域里并没有多大的号召力，因为这款游戏的设计理念在96年来说，除了感觉上非常新鲜之外，并没有什么太大的吸引力。毕竟当时的主流格斗游戏都是在地面上作战，而且系统也都要相对复杂一些，所以这款作品走的另类路线并不是很讨好玩家，在此类游戏中只能算是个二线作品。《超能力大战2012》是相隔两年后的续作，本作在系统方面几乎是完全继承，只有些许的微小改动，特别是攻击判定上修正了不少前作的弊端。可选择的人物有增有减，唯独画面上提高显著。这款游戏虽然被搬到DC上，但似乎并没有吃透这部主机的机能，充其量比PS强那么一点儿。而且它所标榜的“3D格斗”其实，和同时期的《铁拳》、《VR战士》相比已经明显看出有夸张的成分。至于这次合集中收录的《超能力大战2012EX》，干脆就是个差点胎死腹中的“幻之作品”，除了加入一代的三名角色外，其他方面的进化都不大。虽然不知道为什么当时这款作品开发之后却没有投入市场，今天看来，估计就是因为进化甚微，怕没什么吸引力。



现在PS2上推出这三款游戏的合集，其纪念意义倒是比游戏本身要重很多。终归现在的3D格斗已经到达了相当惊人的高度，原先这些作品顶多就是打发一下时间还可以，恐怕没有多少人愿意好好去研究了。不过我们今天拿出这款游戏再与大家探讨自然不应该拿今天的眼光再来审视它的优劣，就像FC版的《超级马里奥兄弟》，如果现在还有厂商做一款类似的游戏，估计肯定没有市场，但倒退20年，那就是神作！所以咱们先把心态放回10年前，然后一起发掘这款游戏的亮点。在近段时间再玩一下这款老游戏还是很有意思的。

奠定风格的初代作品

每一个系列的第一作都肩负着非常重要的责任，那就是要确立一个全新的游戏风格，形成一套完整的系统。加入初作获得成功，那么就可能意味着一个成功的游戏系列即将诞生。《超能力大战》的立意的确是超过了当时传统格斗游戏的想法，不过限于当时的硬件机能，甚至也是受到了传统游戏操作工具的限制，所以本作在标榜3D的同时又不得不将立体的空间又呈现为2D的操作方式，场景也被局限在一个狭小的空间内，另外将招式的使用方法也加以了简化。下面我们就看看第一代作品为这一系列奠定了什么样的风格。

3D空间作战系统

我们都知道，一个纯立体的空间是可以全方位移动的。它不同于2D格斗只能向上下左右前进，一般像《铁拳》之类的游戏都可以侧移动。对于在地面作战的游戏来说，因为不可能向下，因此在传统操作的基础上按下、下或者上、上，再或者是上、下配合其他功能键都可以轻松完成侧移动。《超能力大战》的舞台都是在天空上，因此



多了下移动，这就造成如果要加入侧移动就必须将操作复杂化，于是TAITO索性取消了这么繁琐的设计，干脆让角色按照环形路线前进，也就是在接近对手时不是直线移动，而是绕过对手。这样的设计对于简化操作有很大帮助，让人们通过类似2D游戏的操作畅游在3D空间当中。

这个初代的作品确实很有想法，其3D空间的构筑非常有特色。不过天空不同于陆地场景，它几乎是没有边界的，但当时的街机和家用机都无法提供这么大的空间让角色自由翱翔，同时这也是由于受到传统格斗游戏限定活动范围的思想影响，所以《超能力大战》就在天空中设置了一个立体空间，让人物只能在这个固定的区域内活动。这种设计无疑有些影响游戏的自由度，而且感觉也很虚假，可我们仔细想想，迫于当时的环境，这种设定也是不得已而为之。只不过这个立体空间的墙壁的阻挡效果做得有点夸张了，当人被击打到其中一面墙壁的时候，那种激烈的反弹效果似乎明确告诉你这里不是天空，幸好碰到墙壁时没有损伤判定，否则就有点过于不真实了。

几乎统一的出招方法

90年代中期，凡是成为经典系列的格斗游戏，每一代的进化都必将人物的招式再次丰富，而且每一个角色的使用方法都不相同，以突出他们的个性，并满足不同玩家的喜好。《超能力大战》在进攻招式上也非常丰富，只不过限于舞台空间可以全方位移动，所以在出招上简化了许多，甚至每一个人的出招方法都极为类似，绝对没有截然不同的情况。

《超能力大战》中的每一个人都有远程攻击，最基本的就是在离对手较远的时候按轻或者重攻击，就像普通格斗游戏出拳一样简单。而当离对手很近时则轻、重攻击会自动转化为拳脚。至于一般的必杀技，操作方法无非那么几种：一是随意按某个方向两次然后再按攻击键；二是先随意按某个方向然后再按它的反方向，最后加攻击键；三是从任意方向开始并按顺时针或逆时针方向转半圈或四分之一圈，再加攻击键。以上三种方向键的使用方式再配合上轻、重两种攻击就能够衍生出6种不同的必杀技。而超必杀也不难使用，不过超必杀是分为直接造成伤害和间接伤害两种，直接伤害的就不用说了。间接伤害的意思是对手中了第一招后不会受到伤害，必须再配合第二次攻击才能形成致命打击。一代中的BURN就是个例子，首先随意在十字键上绕半圈再按圆圈键便可以发出超必杀火球，但火球击中对手后是不会造成伤害的，这时候你再按上面同样的方法操作一遍，火球就会爆炸。这是一种比较少见的超必杀。其余大多数人的超必杀几乎都是重复按两个相对的方向两次，然后再按重攻击或轻攻击。举例说明就是“下、上、下、上、圆圈/三角”或“后、前、后、前、圆圈/三角”。

作为《超能力大战》这样一款以天空为舞台的游戏，显然有很多出招方法是不适合的。最明显的就是蓄力技，这么广阔的空间是不允许有出招的准备时间的，否则你将和对手拉开非常远的距离。另外由于对手可以全方位移动，所以一开始你按的“后”可能在瞬间就变成了“前”。其次就是出招不能固定搓招方式，例如“下、前加攻击”，也就是《街霸》中发波动拳的方式。在3D的空间中两个人是可以一上一下地战斗，那么何为“下”？何为“前”？索性去掉这些繁琐的设定，倒对此类游戏很有帮助。这一点TAITO做得非常好，虽然牺牲了每一个角色的特色，但最根本的操作感却非常出色。

简易的防御和冲刺

“最好的防守就是进攻！”这句话在游戏中当然不怎么适用。所以在格斗游戏中，防御的方式非常重要，如果太麻烦当然不好。一般的格斗都是按“后”或者是专门的防御键，然而《超能力大战》是全方位移动，所以按“后”就变得非常不方便，因此它也采用了专门的防御键。并且在按住防御键的时候如果再随意按顺时针或逆时针方向绕方向键一圈则可以开启防护罩，这个防护罩可以防御一切攻击，并不费丝毫体力，只不过会消耗能量槽。同时，如果对手离你很近，防护罩也有一定的攻击判定，对手根本无法接近你。



「超能力大战2012」英雄榜

GUDEATH



在所有的角色中，这个大块头的攻击力是最高的。他的超必杀可以给对手造成876的超高伤害。不过实现这样的伤害必须使用两个招式，首先是召唤陨石围绕在自己身边，然后再发射黑洞将对手吸入，这时你周围的陨石也会被吸走，从而给对手造成最大损伤。另外这个家伙的近身摔投技也实在不能小看。

GATE



这个家伙完全是个人造人，远程攻击就是机枪和导弹，而且体型很大。不过你不要被他的外表迷惑，其实这家伙就是只纸老虎，速度慢不说，就连他的超必杀技都有极大的局限。别看他的超必杀是从背后放出无数飞弹，但有效攻击范围却远在离自己3、4个身位之外，所以只要看到他要发超必杀，冲过去扁他就好了。

REGINA



这个女人可是个厉害角色，把火焰玩得出神入化。不但可以用火焰缠绕身体形成防御，也能发射大范围的火焰弹。其飞行道具不但速度快而且威力都很出色。特别是她的超必杀，判定范围之广居所有角色之首，只要被她一开始发射的任一火球击中就会将她接下来的所有攻击照单全收。对付她可不能放松警惕啊。

GENSHIN



在一代中，有一个名为玄真的厉害家伙，而这位GENSHIN其实叫“玄信”，估计他们是兄弟俩，而且实力也都非常不错。玄信比玄真的功夫要稍微高一些，就拿普通攻击来说，这个家伙只是用远距离重攻击就可以让对手难以接近，而超杀的发动速度也比一般人快，只不过在威力上面略逊一筹。

CARLO



从CARLO的外表真是看不出这个家伙到底强在哪里？可是你看他的能力就应该明白了，他可是能够控制星云气流！其飞行道具可以在空中二次爆炸，让人防不胜防。他还可以形成气流盾防御对手的攻击。不过他的弱点就是超必杀，因为他的准备时间实在是太长了，对手很容易事先反应，并且防御。

WENDY



这个小女孩的形象在第二作中成熟了许多，但能力似乎没什么变化。非常一般的远程和近身攻击，使得她必须依赖“龙卷风”那一个必杀技，也只有那一招的攻击判定比较令人满意。而她的超必杀干脆就是个摆设，发动慢是必备的，而且就算对手站着不动也不见得会被打中。这个超必杀的设定真是有些尴尬。

EMILIO



天使也来参赛了？这位手持弓箭的MM除了能在空中放置能量宝石外，也就没有什么太实用的招式了。不过单就这一点也算实力不俗，因为这些能量宝石能够反射EMILIO的光线攻击，并且最多会向8个方向散射，除非反应速度很快，否则必中无疑。另外她的超必杀也还算厉害，范围较广，但威力差点儿。

MIGHT



这个帅哥的实力实在不好界定，因为他远程威力一般，飞行道具的速度很普通，并且威力一般，但他的近身优势非常明显。他有一招近身的挥剑攻击，其攻击范围能形成180度的扇面，并且威力达到300，几乎就是超必杀的损伤程度。另外这个家伙的超必杀也是一般防御不能的，除非使用能量防护罩。

PATTY



PATTY看起来很像麻宫雅典娜，不过她可比雅典娜厉害多了。这个女孩可以在空中安放很多“炸弹”，并且可以用普通远程攻击引爆它们，威力相当惊人！而且她还有一个损招儿，那就是把对方圈禁在一个小区域里，然后随意发射飞行道具来攻击对手。最后就是她的超必杀，360度全方位攻击！你只有防御的份儿。

至于冲刺这个动作，你可以同时按轻、重攻击，也可以设定为一键搞定。作用无非就是快速接近对手，或者是为近身攻击作准备，这里就不多说了。冲刺是不费能量的，但却处于无防御状态，大家要小心使用。

体力槽等其他设定

格斗游戏当然有体力和气槽这两项，本作中也没有例外。体力就不用多说了，费完就算失败，而本作的“气槽”，也就是“能量槽”则有必要稍微说一下。游戏人物在使用任何必杀和超必杀时都会消耗能量，不过本作不像其他格斗游戏必须一点一滴地积累能量后才能发动超必杀，本作一开始能量就是满的，而且只要站着不动，能量就能迅速补满。如果难度选择很高的话，则自动恢复能量会很慢，这时候大家也可以选择手动恢复能量，和防御一样，也是一键搞定。（玩家可以在选择菜单中自己设定）这样可以随意发超必杀的系统设定对于增加比赛的紧张刺激程度自然有很大帮助，但是也在一定程度上使游戏变成了“最速发超必杀比赛”，一开始就给对方来个致命打击好像不怎么合乎主流格斗游戏的规则。好在本作中超必杀的判定没有那么霸道，只要反应够迅速，对手想轻易打中你并不简单。

SETSUNA



这位帅哥的招式相当狠毒，其中有三招非常厉害。第一个是吸血，因为这招不能防御，算是摔投技。第二个是“镜子”，突然出现在对手周围的镜子实在不好闪躲，除非第一时间冲刺或者防御，否则360的损伤值可不是闹着玩的。最后就是他的飞行道具，因为可以积累而且体积变大，所以要想躲开实在不容易。

时隔两年之后的“完美”作品

《超能力大战2012》与前一作相隔两年时间，这两年的积累所换来的进步在本作中得到了突出的体现。

TAITO不像CAPCOM那样喜欢在同一部作品上反复推出修正版，索性一步到位。这一次的改进的确相当大，从最直观的画面到系统的革新，再加上人物能力的平衡性都有不小的变化。本作在DC上也算得是比较优秀的格斗游戏了，只不过由于它的游戏方式已经注定了其非主流的地位，所以很难在人气上超越传统3D格斗大作。

首先说画面，《超能力大战》的第一作在现在看来，确实是太粗糙了。背景和人物都不是很容易分清，角色的外观也不够漂亮，其他必杀技更是缺乏特效的渲染。《超能力大战2012》在上述的几个方面都有不小的进步。在总体的色彩上就比较清新，即便是四周景物比较暗的时候，依旧可以看出人物和背景的层次感。角色的刻画更为细致，特别是对于每一个人物特点的突出都非常优秀，女性角色更加漂亮，男性角色也更酷。所有必杀技的效果都较为华丽，就连发动某些必杀技时的镜头转换也都比较绚丽。

其次再说一下游戏的系统变更。在第一代中，体力槽和能量槽是分开的，而本作中将它们统一到一起。也就是说，一旦体力减少，能量就可以积累得更多，而更多的能量当然就可以使用更多次必杀技，甚至原来因为能量不够而不能连续使用的超必杀技，在体力减少之后也可以连续使用两次。这种设定当然要比前一作更加合理，也为在比赛中处于劣势的一方增加了更多翻盘的机会。另外，本作也修正了前作的一些打击判定，其中最严重的就是前作中的“无限连击”。在第一作中，如果将对方打落到屏幕的下方，并且对手在撞击墙壁后产生一小段时间的硬直，在这个时候继续向对手发射远程攻击就可以使对手再次撞击墙壁，然后又一次产生硬直时间，如此循环打下去则就能形成“无限连击”。有这么严重的漏洞，本作当然不能坐视不理。在第二作里，一旦又出现这样的状况，则玩家只能再追加一次。因为到第二次时，硬直时间就几乎没有了，对手完全可以及时防御。

最后要说一下的就是角色的平衡性。其实在这一方面，第一作就没有太大的缺陷。只不过某些角色在发动一般远程攻击和必杀远程攻击时使用的时间几乎一样，这样在与别人对攻的时候就明显占了上风。第二代作品则将所有的必杀技都加入了准备动作，比一般攻击会多出十几帧的时间。不过这一作仍旧存在的缺点是每个人必杀技的实用程度存在不小的差距。有的人必杀技发动速度快，而且杀伤范围大。有的人必杀及发动时间满，而且漏洞较多。以上便是我们对每一个《超能力大战2012》角色简要的实力分析。 □文/小沛



点评人:大怪





世嘉拉力2006

可能是SEGA最近几年将赛车类游戏开发的大部分精力都投入到街机框体类型中，所以我们一直期待着在家用平台上领略SEGA赛车的精妙似乎成为了一种奢望。回想一下，自从头文字DPS2版本发行至今SEGA没有再推出一款赛车类型作品，也正式因为如此，在去年TGS上发布的这款SEGARALLY2006就格外引人注目。真实接触后，却感觉是一款让人欢喜让人忧的争议之作。

PS2	游戏原名：SEGARALLY6			
	SEGA	7140日元	2006.1.12	
赛车竞速	DVD-ROM	日版	1-2人	227KB



拉力街机王作在家用机平台的一次大胆尝试
虽有画面欠缺但创新要素充满活力

SEGA是一个以专业技术能力与严谨的制作风格著称的硬派厂商。在游戏类型中，最早体现出技术能力的游戏类型应当就是RAC赛车类型，没有过硬的技术能力与高级3D引擎就不要提及赛车类游戏的开发，SEGA可以说是整个3D赛车类游戏的先驱。从最早的VR赛车到如今的SEGARALLY2006，SEGA其间开发的赛车游戏作品横贯速度系与真实系两大派别，甚至开创了对抗类赛车竞技的先河头文字D。作为SEGA开发的赛车作品，无论是喧哗的梦游美国或是严谨苛刻的SEGARALLY系列都将作品的神髓把握得极其到位，我们通常称SEGA为RAC第一制作厂商，在笔者看来这并不为过。

拉力赛车作品的制作难度高这是众所周知的事，一款优秀的拉力赛车不仅仅要把握住车辆本身重量感，速度感以及偏移质量感的真实性，还要将车辆本身与赛道的真实摩擦感反馈给玩家，有些资深玩家在玩拉力赛车游戏时经常说的“玩的是路而不是车”要点就在这里。但在拉力赛车游戏中想要将多种类赛道地面质感制作得相对真实，对于技术把握就有着绝高的难度，更何况作为拉力赛车中最为重要的天气，环境因素都要捏合在地况要素中，光想想看，就觉得制作难度高到恐怖……对于这样高难度的制作项目，一向硬派的SEGA是绝对不会放弃尝试的，SEGARALLY系列每一作都很好地利用当时有限的硬件实力支持，制作出了相对良好的操作感与路况感。难得的是，SEGA对于这个系列基本上进行平行开发策略，无论街机作品或是家用移植作都体现了超高的制作素质。本次推出的SEGARALLY2006属于SEGARALLY系列的正统续作，令人感到惊讶的是作品居然只宣布了PS2版本，我们先不必为街机的没落而感到惋惜，本作在家用平台上的演出还是比较合格的。游戏的开始界面比较亲切，首先吸引我的游戏选项为传统街机模式与可选择单独赛道的时间竞技模式。进入街机模式后，首先要确立拉力之本一车辆问题。作品集中了拉力专用赛车的重点车商，包括雪铁龙、标致、福特、富士重工、三菱在内的车商为游戏包装了多辆拉力用车，由于拉力赛车在变速和扭力方面的细微差别就能够造成惊人的操作差异，笔者在多次尝试后选择了速度较为突出的标致307SPORT作为爱车开始了征途。开始游戏后，可以进行多过程赛程选择，按照难度游戏提供了非洲、南美、亚洲三大车程，选择了非洲赛程之后，进入游戏的瞬间我突然对游戏本身的画面质量有了些许失望……可能是期待了太长时间吧，对这个金牌系列的画面预想并不是这样的，游戏本身车辆锯齿明显，反光光影层次不清晰，由于是拉力赛车周围的环境描写不鲜艳这是正常但也有些过于简单。开始的外观印象不佳让我把全部精力放到了游戏操作感的感受中，在几条赛道顺利通过后，大怪对操作感还是比较满意的，比起前作来说，特别是在沙地的那种粗糙的摩擦感反馈的格外出色，在甩尾的瞬间那种尘土飞扬的感觉甚至反馈到了操作中，车体的颤动与道路状况的结合被制作得很是细致，由于车程中经过了不同的路质，在非直线赛道中所反映出的重力差异至今仍印象深刻，可见虽然游戏局限于PS2的机能而在画面质量上差强人意，但在最关键的操作环节上SEGA制作的还是相当用心的。为了更好地了解不同的天气状况给操作带来的差异，我直接选择了TIME ATTACK模式。由于是赛道计时赛，所以可以畅快地进行赛道选择，特意选择了雨天赛道后，我找到了SEGARALLY系列高操作性的乐趣，在泥泞中把握回轮的微妙与雨天赛程前进的艰难，甚至是用主视角对雨天视线观测难度的体现都在游戏中被完美体现，那种知难而进的精神到了这时才体现了出来。同样被制作小组重视的冰雪赛道也在北欧车程中体现，只要你亲身体会就能够感受到在雪地进行拉力竞赛的难度，稍有不注意就会打滑偏移赛道。还要说的是，虽然游戏环境画面稍有欠缺，但在北欧车程中体现出的冰天雪地还是非常美的，那种模糊的雪色环境质感还是很有感染力的。拉力赛车对于天气、环境、昼夜的要素搭配极为复杂，对于SEGARALLY2006来说，就是一款超级耐玩的赛车游戏，已经对各个赛道比较熟悉的玩家可以在不同的天气环境下对于赛道进行反复的磨练以追求各个条件下的最速。对于天气，昼夜的混杂搭配也会让这款游戏的变化大大增加，这么专业的一款赛车游戏，我想我们大可以放开它在画面表现方面的不足而给予相对客观的赞扬。游戏除了街机与竞速两大模式之外还有非常具特色的CAREER车手培养模式，在综合的日期赛程中，通过练习与比赛的交织能够体会到作为一名真正的拉力车手的艰辛与对比赛心态的把握，这可以说是对拉力类赛车游戏的一次升华，当然，这也唯有在家用版本的SEGARALLY6中才能够实现，加上游戏突出的赛道自创系统，我终于明白SEGA只宣布家用版的原因，制作想法果然独到。



↑画面虽粗糙，但恰如其分地表现出了拉力赛的力量感。

拉力赛车这个游戏类型突出要把握的要素为操作而非画面，就如同资深的RPG玩家忽略画面而着重剧情一般，一直关注着这个系列的老玩家相信对拉力游戏的操作感关注高于任何其他要素。也正因为如此，SEGA多年之后推出的这个SEGARALLY2006还是比较令FANS满意的。在游戏操作性方面有众多玩家感到游戏本身作为一款拉力赛车速度过快，我倒认为游戏本身不能局限于虚拟真实的框架。SEGARALLY系列一直在拉力类游戏中有着速度过快的历史，为了渲染赛车独有的速度感而有所夸张，这并不为过。

B



【点评人/小沛】对于延期的作品，小沛从来都是报以更高期待的，然而《世嘉拉力2006》这回 却让我失望了。首先作为PS2后期的作品，其画面上却并无过人之处，车身的反光、赛道两旁的背景，还有其他烟尘等效果仅仅只能算是中等水平。而操作感更是本作的一大顽疾，首先是车体的物理性表现较差，天气和路面情况对车辆的影响不是非常明显，总是感觉车子发飘。不知道罗技专为它制作方向盘后是不是也后悔了。不过本作收录的车辆还算丰富，只不过每辆车的性能参数有 点简单了。身为世嘉FAN同时也只想体验速度感的玩家倒不妨试一试。

B



【点评人/北斗】在我看来，上手就可以感受到几点问题。一是相对过于注重速度感——其实这个系列一贯如此。但这可是彪悍的拉力赛，与在赛道上绕圈跑的F1所强调的感觉是完全不同的，若是把拉力做成了飚车，那还叫Rally干什么……二则是车辆似乎有在路上“飘”的嫌疑，抓地感不足，这又令拉力赛中那种破土扬沙的野性感受大打折扣。游戏中赛道过短，而同时读盘频繁且慢，相当影响游戏节奏和心情，有的时候令人难以忍受。好在作品收录的赛道数目相当多，而竞速时的BGM也还算挺有气氛，这两点，还可以算是加分项目吧。

C



【点评人/荇莱】新的“职业模式”，新的“随机赛道生成系统”，还有改装系统等等，在我看来这些都是次要的。要评论一个赛车游戏的品质，决定性的要素只有两点：第一是手感，第二是赛道设计。对于前者来说，以世嘉多年深厚的赛车游戏制作功底，当然不能说做得有什么不好。但是作为一个拉力赛游戏，个人感觉还是速度感太强了，不够真实。而第二点则颇为令人有些不满了，赛道的长度普遍不够，往往还没跑过瘾就已经结束了，还好在巡回赛道上做了一些弥补。还有一个重大的缺陷就是读盘过于频繁，而且时间实在是太长了！对于技术见长的SEGA来说这很不应该。

B

当我打开竞速模式之后才知道本作的赛道如此之多，一直到今天我都还为赛道收集而努力奋斗着……

【点评人:小沛】





新彩虹岛

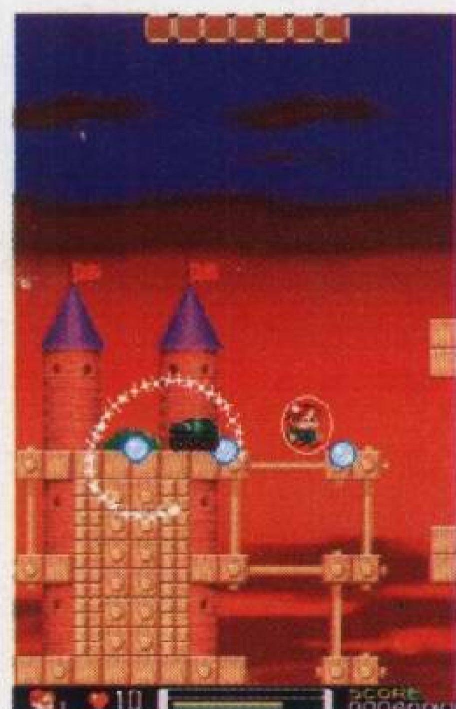
相信现在年龄在20多岁的玩家应该都记得当年FC上的《彩虹岛》，现在TAITO在NDS上为大家带来了时隔十余年的续作，虽然在游戏方式上本作进行了较大的改变，但我们依然能从中找到昔日游戏的感觉。对于这样一款怀旧意义大于游戏本身的作品，也许只有经历过那段FC时光的玩家才能体会到其非凡的乐趣，而年纪较轻的玩家则可以通过这款游戏，了解过去TAITO的辉煌。

NDS	游戏原名：ニュー・レインボー・アイランド			
	TAITO	5040日元	2005.12.29	
动作冒险	卡带	日版	1人	64MB

CERO 全年龄

用手画出绚丽彩虹 用心体验昔日经典

TAITO昔日在FC上推出的《彩虹岛》为动作过关游戏带来了一抹亮丽的色彩。那种不同于当时已有游戏的固定模式和美丽的画面都给玩家们留下了深刻的印象。在那个时候，由于受到《超级马里奥兄弟》的影响，绝大多数动作过关游戏采用的几乎都是大同小异的模式。首先是从左向右的移动方式，其次是较为传统的攻击手段，最后就是越来越复杂的场景设计。不过以上这些程式化的模式在《彩虹岛》中却是根本看不到的。首先，《彩虹岛》的行动不是左右移动，而改为由下往上一步步攀登。其次，主角的攻击手段既不是用身体去撞、去踩，更不是用其他刀剑类武器，而是利用脚下的彩虹将敌人打倒，这样的想法的确是充满了梦幻的色彩。最后就是不在复杂地形上做文章，只是改变一个个关卡的设计风格来带给人们不同的感觉。《彩虹岛》的成功就在于它与众不同，而这种成功似乎既是现在《新彩虹岛》的可借鉴经验，同时也是新作所必须要超越的包袱。



↑《新彩虹岛》的风格依然是那么清新可爱。

前面说了那么多初代作品的评价，其实小沛就是为了对比现在的新作。《新彩虹岛》既然选择在NDS上推出，那么其在游戏系统和操作方式上必然要适应新主机的独特设计，因此像双屏、触摸控制等功能必然应该在新作的考虑范围之内。不过对于一款传统游戏的续作，采用完全打破传统的表现手法是否能锦上添花，还是画蛇添足倒是TAITO应该担心的。如今看来，这些改变也的确既有亮点也有败笔。下面就让我们一一细数。

第一个要说的就是《新彩虹岛》中可供选择的基本模式。与其他模式丰富的游戏不同，本作仅仅提供了一个普通过关模式和一个极限挑战模式，这么少的选择自然是略显不足。特别是在游戏开始之前几乎没有任何对于游戏进行方式的讲解，使得玩家在游戏时，可能会遇到某些困惑，却还非得去自己一步步地探索。《新彩虹岛》本身并不是一个非常复杂的游戏，所以TAITO可能认为没有必要为这款小游戏制作太多的模式。其实这个想法在现在来说已经行不通了，任何一款游戏都试图将自己的游戏性拓展到极限，而最有效的方法当然就是增加游戏的模式。举个小例子，《动物管理员》这个绝对不算大的益智游戏，却提供了5种各具特色的游戏模式，这款游戏的内容也因此而显得非常丰富。所以说，《新彩虹岛》在这一方面算是比较让人失望的。



↑本作中的彩虹已经"进化"成魔法的性质了。

第二个我们就来说一下游戏的继承部分。我们都知道FC版《彩虹岛》为动作过关游戏树立了一个新榜样，显得与众不同。因此我们更加希望能够在新作中看到第一代的影子，能够从中或多或少再看到过去的经典。《新彩虹岛》在继承上一代作品方面还是比较出色的，无论是整体风格、人物设计，还是攻击方法等方面都继承了原先的精华所在。《新彩虹岛》借助NDS的画面表现能力呈现给我们更加美丽更加清新的画面，四名可供选择的角色也都设计得非常可爱，就连敌方角色也很讨人喜欢。而最让我们感动的就是那一道道绚丽的彩虹。在游戏的进程方面，本作并不全都是由下向上进行的，其中有部分被设计成为自左向右移动。这样的改变决不能说是忘本，丰富一下通关方式当然会带给人们更多新鲜感，而如果一成不变地照搬的话，也就辜负了题目中的"新"字了。

上面说了继承，第三点就应该谈一下创新了。本作由于诞生在NDS上，因此最大的创新就是它的操作方法。不过说句实话，用触摸笔来操作是大家意料当中的事，只不过没想到这一作会把触摸笔用到如此彻底的程度。除了攻击敌人用的彩虹是由玩家自己绘制出来，就连主角的移动以及取得道具都可以用触摸笔来完成。这样的设计对于一个动作过关游戏来说，多少都会对其流畅度有一些影响。你可以想象，一切复杂的操作都集中在一支笔上是根本忙不过来的。不过这也不是什么致命的缺点，好在十字键也可以控制主角移动，才让我们不至于手忙脚乱。另外一个进化当然是上下屏让游戏的视野更加的开阔，你不会再被头顶上突然出现的敌人吓一大跳，因为在上屏中，它们的一举一动都已经在你的掌握之中了。最后一个创新点就是角色的增加。原来的第一代作品是不能够自由选择主角的，而本作不一样，在游戏初期有两位可爱的小男生可以让你随意挑选出来去经历冒险，而随着游戏进程的深入，还有两位隐藏的角色在等着玩家去发掘。要说《新彩虹岛》的创新之处也算不少了，然而给人的感觉却并没有太多的亮点。纵观这个最新的作品，其最吸引人的地方无非就是它的那些继承部分，而创新要素则没有为游戏的品质提升带来多大帮助。

TAITO在较早以前的经典作品于今看来仍然魅力十足，但经典只能代表过去，在今天纷繁复杂的游戏市场中，又有多少人整天沉浸在对过去的回想当中？只有开发出超越以往品质的游戏作品，才能够延续自身的生命力。

《新彩虹岛》作为怀旧作品，的确值得一玩，但如果作为一款新作品则新鲜感略为不足。

B



【点评人/唯夜】往好听了说是很单纯的游戏，但这种单纯在如今看来已经是显得太过简单、平凡。我几乎不能理解这个游戏的乐趣在哪里——说实话，FC上的前作还很有技巧性，如何利用彩虹搭建道路和攻击敌人都很有讲究，但到了这款游戏上，一切全都被简化了。彩虹可以在屏幕上任何地方随心所欲地勾画，这和全屏攻击有什么本质区别？直接影响了游戏的趣味性和难度。在我看来，这无疑又是一个"为了触摸而触摸"的牺牲品。画彩虹打敌人和控制小人躲敌人，这几乎就是全部的游戏内容，这种快乐如今实在难以维系太长时间。

C



【点评人/大怪】把一个TAITO于1987年在大型电玩上所推出的益智动作游戏生生搬到NDS平台，这本身就是一个比较幼稚的举动，当年的这款名作我们这代人大多在FC平台上经历过。当时鲜艳清新的游戏画面与颇具技巧的彩虹位置搭建给我们留下了美好的回忆。但现如今的新作为了照顾到触摸屏的需要，居然创作出了一个彩虹制作要素，完全将前作的动作优点抹杀。一款动作游戏，将以前的动作要素的灵魂都给剥夺了还有什么继续下去的意义呢？抛开这点来说，游戏的画面更让我无法忍受，完全是GBA游戏的水平，看来TAITO真的是没落了，难怪沦落到被收购的下场。

C



【点评人/雪飞】本作一改以前作品中产生彩虹向上攀爬的游戏方式，而是乘坐泡泡向上漂浮，玩家可以做出一些新的尝试。不过本作的有些新变化却会让人觉得很不适应，比如说玩家永远都要在一个泡泡里，无论是攻击敌人还是去吃东西都不能走出这个狭小的圈子，让人觉得很憋闷。另外在游戏时发现画出彩虹攻击敌人的时候竟然需要很长的等待时间，实在是让人难以接受。不过本作倒是充分利用了NDS的触控笔，体现出了NDS的特色。虽然与多年前的经典作品相比变化很大，但这些变化也许可以说是一种进步。

C

玩过这次的《新彩虹岛》后，让我更加怀念当初的原作了。原因很简单，新作已经偏离了原来的意图，根本找不到感觉。

【点评人:荇菜】





恶魔的召唤·黑暗角落

霍华德·菲利浦斯·拉夫克罗福特（1890–1937）是20世纪前期很有影响力的美国惊悚小说作家，他的作品多为短篇，以刻画各种超自然的灵异生物而著名，也有一些作品曾经被改编成电影。《恶魔的召唤》是拉夫克罗福特写于1926的名篇之一，而本作《恶魔的召唤·黑暗角落》则是融合了他的另外一部小说《因斯摩斯之影》改编而成。

XBOX	游戏原名：Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth			
	HEADFIRST	49.99美元	2005.10.24	
动作冒险	DVD-ROM	美版	1人	72格以上

改编自19世纪20年代经典恐怖小说的惊悚冒险作品 在“因斯摩斯”这个混乱不堪的世界中寻找疯狂的真相

假如你平时对欧美恐怖文学有所了解，那么对于《恶魔的召唤》这部小说以及它的作者：美国作家拉夫克罗福特都一定不会感到陌生。尽管在之前的很多惊悚冒险类游戏中都曾经借鉴过拉夫克罗福特小说中的片断，但是直接以他的小说为蓝本而改编的游戏这还是第一部，因此也受到了很多恐怖文学爱好者的关注。

第一眼看上去游戏的画面质量有些令人失望，不但比较粗糙，而且整体也太过阴暗，在很多场景中你不得不将画面亮度调到最高才能勉强看清楚周围的环境。模糊效果在游戏中的使用过于泛滥，以至于看什么都是灰蒙蒙的一片。作为一个XBOX平台上的游戏，本作与《毁灭战士3》等作品的画面素质完全无法相比，而且也不支持现在流行的16：9宽屏幕显示。其实本作最初公布的时间是早在六年之前，但是在开发过程中制作商出现了一些资金危机等方面的困难，才导致多次延期。当年所使用的图像引擎到今天已经显得老旧不堪，画质不能尽如人意也就不足为怪了。

尽管在视觉效果方面《恶魔的召唤·黑暗角落》无法获得好的评价，但是制作者还是通过对游戏气氛的准确把握而制造了一些让人印象深刻的效果。如果说惊悚冒险类游戏的本意就是让玩家通过虐待自己的神经而获得乐趣的话，那么《恶魔的召唤·黑暗角落》很显然是一部合格的作品。从游戏的第一秒钟开始（甚至在游戏正式开始之前的标题画面中），你就被带入了一个令人窒息的世界。脏乱而癫狂的精神病院，喃喃自语的人物，用鲜血画成的具有恐怖含义的符号，所有的一切都带给你非常强烈的感官冲击和毛骨悚然的心理暗示。

在游戏中玩家所要扮演的是杰克·瓦特，一个曾经有过精神病史的私家侦探。尽管他现在已经康复了，但是在他的记忆中出现了一个六年时间的“空洞”，关于这段往事他无论如何也回想不起来。在某一次似乎是与邪教组织有关的案件中，闹事者占据了一栋大宅，与警方对峙，而为首的人指名要与杰克对话。等杰克赶到现场之后，却陷入了一场无法收拾的混乱事态中……随着故事的进展，杰克还会遇到很多匪夷所思的现象，逐渐揭开隐藏在重重谜团之后的真相。游戏的剧情很好地保持了原作的韵味，每个区域被一些剧情过场巧妙地串接起来，节奏把握得相当合理，原作中众多令人疯狂的元素都完好地保留下来。对于一个熟悉原作的玩家来说，游戏的剧情是可以令人信服的；而对于没有看过原作的人来讲，游戏也可以让你身临其境地进入这个混乱的世界。唯一令人稍觉不满的是主角的配音：他显得太过镇静了。根据常理来讲，一个处在游戏中那种形势下的人多半会陷入一种近乎神经质的状态，至少不会像他这样一副处变不惊的样子。游戏中的配音既不符合常理，也与整体氛围显得有些格格不入。不过除此之外，游戏的其他声音效果，例如枪声、怪物的号叫声等等，都还具有比较高的水准。但是我们也注意到在游戏过程中（尤其是在游戏后期）有一些声音方面的bug，例如出现一些不应有的杂音，等等。这也许是游戏缺乏完善的调试所至。所幸的是这些小bug并不至于严重到影响游戏进行的程度。



↑游戏中有很多令人感到惊愕和恐怖的怪物，而设计这些怪物的灵感都是来自于原作小说中。

本作采用的是FPS类游戏的方式，但是融入了大量冒险、探索、解谜的要素。事实上，在游戏中的很长一段时间内，主角都是处于赤手空拳的状态，而并非多么强调战斗。游戏中的谜题难度并不高，稍微开动一下脑筋就可以解决。令人感到高兴的是，这些冒险、解谜要素都和游戏的剧本非常紧密地结合了起来，对于气氛起到了很好的烘托作用。与大家所熟悉的《寂静岭》系列相比，本作的谜题设计也许不如前者那么精细，但是在整体效果上并不处于下风。由于本作中并没有地图或者任务提示之类的系统，所以如果你的思路没有紧跟剧情、或者错过了某一件重要道具的话，也许会对自己下一步要做什么感到无所适从——尤其是在当你处于一片昏暗的场景中时。好在游戏的区域划分还算清晰，在大多数的情况下你会在前进的路线中得到足够明显的提示，而不至于找不到出路。

相对于冒险解谜部分，游戏的战斗部分则不是那么出彩。如果你是《毁灭战士》、《半条命》等FPS类游戏的狂热爱好者，你肯定会觉得本作的战斗部分过于简陋：屏幕上没有体力槽或者子弹数量的显示，甚至没有准星，你只能凭自己的感觉来射击。敌人的AI不高，而且被杀死之后尸体会很快消失。你也不能随心所欲地使用医药包来补充体力，因为这会需要一段时间。你只能等战斗结束之后再使用它。但是从另一个角度来讲，战斗虽然在游戏中占了不小的比重，但并不是这个游戏想要表达的重心。而主角也并不是什么“超人”或者“万能战士”。因此，将它当作一个AVG而不是FPS类游戏来玩，可能会更加合适一些。不过，在战斗部分里也还是有一些不错的细节，例如你被击中肢体之后如果没有及时治疗的话就会导致行动不便、受伤之后主角会大口大口喘气，等等。

总的说来，《恶魔的召唤·黑暗角落》是一个优秀的改编作品。无论你是冒险、解谜类游戏的爱好者，还是紧紧对于原作小说感兴趣，都可以尝试一下它。尽管过时的图像引擎使它看起来不是那么诱人，但是继承自原作的那些疯狂元素会让喜欢刺激的你陷于其中无法自拔。

B



【点评人/无无】游戏改编自著名美国惊悚小说作家拉夫克罗福特的经典小说，作品的整体色调都比较黯淡，画面色彩也比较黑，看着有点乱，不过这样的处理起码是把恐怖的气氛衬托出来了。游戏是典型的美式恐怖故事，满眼都是混乱与血迹，黑暗又局促的环境中伴随着人物的喘息与远方怪物的嚎叫，实在是让人精神绷紧到了极致。不过作品也就是到此为止了，美式恐怖除了在感官上能够给人点刺激之外很难有其他更多的什么，本作也不例外。其实作品本身题材还是挺不错的，只不过细节的处理手法与作品的整体表现实在是差强人意，只能算是一部中等作品。

C



【点评人/北斗】改编自著名美国惊悚小说作家拉夫克罗福特小说的恐怖游戏，从最初的发布到如今正式发售经历了流年的漫长等待，然而游戏的实际素质却让人不得不失望。首先本作给人的整体感觉就是画面太过黑暗，玩起来比较费眼神，而画面素质也实在对不起XBOX强大的性能。其实游戏在气氛营造上还是做的不错的，典型的美式恐怖电影中黑暗、狭窄、涂满暗红色血迹的环境，人物粗重的喘息声和怪物嘶哑却尖利的咆哮始终让人的精神出于紧崩状态。可惜这些都不能弥补厂商在游戏的战斗部分的制作简陋和谜题设计的不够精细都本作留下明显的硬伤。

C



【点评人/猴子】这是一部立意不算十分另类的FPS游戏。本作根据20世纪早期作家H.P. Lovecraft 的短篇恐怖小说改编而成，游戏的内容和先前一些第一人称涉及游戏不尽相同，主要是打一些比较恶心的变异体怪物之类，或者面目狰狞的行尸走肉一般的敌人。总的来说有“死亡之屋”+“武装生存者”的味道。加上阴森森的环境和压抑的视觉效果，本作作为一个恐怖游戏还是不错的。但是总的来说这部游戏没有什么新的创意，主要的内容还是在迷宫一样的城堡里走来走去，许多门又打不开，还得去找钥匙……难道这就是花费6年多时间制作的东西吗？

B

玩这个游戏的时候不妨尽量把亮度调高一点——否则的话在某些场景中实在很难找到正确的道路。

【点评人:雪飞】





前线任务5·战争之痕

一直认为史克威尔—艾尼克斯只会制作角色扮演类型游戏，但是玩到本作后让我彻底改变了以前的观点。虽然前线任务系列已经出了第五代，但由于是机器人战斗的世界，因此我对这一系列一直不太感冒。这次做攻略后却发现本作确实值得一玩，如果条件允许，一定要把该系列的前几部作品找来温习一下。

PS2	游戏原名：フロントミッション5：スカーズ・オブ・ウォー			CERO 12
	SQUARE-ENIX	7140日元	2005.12.29	
战略角色扮演	DVD-ROM	日版	1人	469KB

冰冷的机器、热血的战斗、纯洁的感情、伤感的离别……直面挑战，完成不可能完成的前线任务！

提到机器人战斗，玩家恐怕会立刻想起超级机器人大战系列或者高达系列，而本款作品在我国的玩家中则属于比较无名的作品。虽然出品厂商是史艾，但该厂商毕竟是角色扮演游戏的王者，而本作则是战略游戏。本作没有超级机器人大战系列中五花八门的机器人，也没有华丽的演出，更不是一部热血的作品。但本款游戏却是一款地道的战略游戏，完全表现出了战略游戏的魅力。与机器人大战系列相同的是，在本作中也有改造系统存在，玩家可以通过这个系统尽情地改造自己的机体。为了表现出自己的个性，玩家还可以选择装甲的颜色，这样则使得原本基本相同的机体产生了千变万化，每个玩家都能有属于自己的游戏。

本作的改造系统比较复杂，不但机器人的外表颜色需要玩家自己改造，机器人身上的全部部件也需要玩家自己改造。机器人的部位分类细致，机体自不用说，双手也要使用不同的武器，双腕也要有不同的强化装备，双肩也可以装备上不同的武器强化攻击，甚至连机器人的脚部也有独自的强化零件。为了使自己的爱机能在战场上顺利作战，玩家必须随着游戏的进行不断地改造和强化自己的机体。但是改造却要消耗大量的金钱，玩家在正常游戏中得到的奖励并不能将机体的零件全部强化，因此在游戏中还特别设定了生存模式，在此模式下玩家可以通过不断地挑战得到比较有用的零件；玩家还可以在赌博模式下进行赌博。本作中的赌博模式可以说是一个贴心的设计，玩家可以选择机体上场参战，虽然不能亲自控制，但是难度有多种选择，玩家可以根据自己的情况选择合适的难度，赌博胜利后可以根据赔率获得金钱奖励。因此玩家可以通过轻松的赌博获取改造资金，这样便可以用比较短的时间获得大量的金钱用以改造强化，节约了宝贵的游戏时间。

游戏的难度也随着机体的改造而难度不同，如果玩家疏忽了手部的防御，在战斗中则会经常被敌人攻击成“废物”，身体和脚部的体力完好，双手却行动不能，如不及时修理在战场上则只能充当摆设。如果疏忽了脚部的防御，玩家的机器人在战斗中不久后便只能行动一格，大大地影响了作战的速度。而这些部件的强化却也受到了机体承重的限制，超出了机体的承重范围则不能强化，为了能在战场上顺利战斗，玩家必须仔细考虑到改造的因素，必须仔细考虑强化部件和部位的选择。

本作的战斗也做得相当精致，敌人的某些行动颇有水准，为战斗增添了乐趣。比如说玩家可以攻击地图上的汽车导致爆炸，借此削减汽车周围敌人的体力，而敌人也会使用此招数来对付玩家。因此玩家在算计敌人的同时也被敌人算计，必须观察好自己周围的地图慎重行动。

在战斗中敌人也会利用自己的武器，玩家如果站位有问题则会增加不必要的伤害，此外敌人有时还会选择地利因素，站在高处玩家打不到它的地方对玩家攻击。可惜的是敌人在战斗中并不会活用修理技巧，因此玩家可以利用敌人这一弱点专心攻击敌人的双手，在有很多敌人集中攻击的关卡中，这也是一致胜的法宝。



↑战斗使用的武器有很多分类，这里使用的武器是全身攻击的武器，如果想尽快消灭机体，则要全力攻击敌人的身体！



↑三个小伙伴在照相留念，完全不知道危险马上降临！

通常的战略角色扮演游戏经常是会突出某一两个角色，甚至有些游戏可以使用这一两名队员便可通关。而本作强调却不是个人英雄主义，讲究的是团队的配合，是全体出战队员的合作，并没有鸡肋角色。因为本作中无论敌我，攻击力都比较低，通常一名队员对敌人造成的伤害只有一点点，武器每次强化后也只提高很少的攻击力，因而必须活用本作的LINK连携攻击系统，让多名队员可以同时攻击一名敌人，对其造成巨大的伤害。而这样的设定却是本作的最大魅力，深得战略游戏的精髓，虽然损失了一定的虐敌爽快感觉，但是却为玩家带来了战斗性。只可惜本作的攻击力设定实在是太低了，长时间游戏后会让人产生一定的烦躁情绪。

由于是史艾出品的作品，游戏的画面绝对可以让大家满意，机器人的动作行云流水。游戏中海岸、沙漠、城市等多个场景的表现也非常成功，将细微之处也做了真实的再现。

本款游戏的读盘速度适中，并不会浪费玩家太多的时间。而且战斗的画面可以取消，更是贴心的设计，不过为了欣赏到精彩的画面还是不取消为好。战斗之后的对话场景中，虽然用深色标明，但是由于房间内人物众多，经常会使玩家跟全部人物对话一遍后才能继续游戏。不过这些只能算是小毛病，并不能掩盖住本作的优秀之处。

B



【点评人/小沛】SQUARE-ENIX最近真是忙得不亦乐乎，旗下的知名作品在近段时间一一登场。以近未来机甲战争为主题的《前线任务》从SFC平台的首作至今已历经10年，《前线任务5》也算是意义较为深远的一作。本作的开场CG非常精美，尽管该系列向来不是卖画面的，但本作依然较好地表现出机体的金属质感。而在表现激烈战斗的场面上，本作的视角和特效都把火爆刺激的气氛烘托了许多。另外，本作的背景音乐非常大气，用于表现战争很合适。本作的改造系统也更加细致，同时也简化了繁琐的操作。但总体看来，它与前作的差别并不是特别大。

A



【点评人/唯夜】这次战争的写实感大为增强，全3D构架使得场景和世界观都有了强烈的立体感和纵深感。作为系列10周年的纪念之作，作品本身也有着融汇贯通和回顾的味道，以另一个角度去看待过去的历史和战役，这也使得这一作的剧情别有一番凝重和深意。游戏出色的战略性不仅体现在战场上的具体移动作战中，也体现在对机体各部位的详细设定上——改造、维修、承重等等各方面相互制约，战力的发展需要经过周密计划。不足之处在于，游戏在非战斗部分的节奏有时显得拖沓，此外那个会导致记录出现问题的BUG，令人颇为不快。

B



【点评人/大怪】本次发售的前线任务5无论在战略性或故事性都制作得非常用心，首先在故事架构方面以男女主人公渺小的点位观看整个虚拟战争历史架构的残酷现实，这本身非常具有真实性，相应也很容易感染玩家。在整个游戏期间，通过即时CG演算形成的剧情交代贯穿始终，作为一个SRPG有这样丰富且细致的剧情支持，投入感也必然大大增加。游戏本身由于完全采取了3D场景与3D机体设计，比较前作来说渲染效果方面有了不小的进步。而对于自走兵器的刻画更是细致入微。游戏整体难度很高，这也让一直投身于SRPG的玩家感到欣喜。

B

在游戏中一定要经常与人对话，可得到很多RP，用于部件的强化。

【点评人:北斗】





欢迎光临 动物之森

近期在日本市场红透半边天的《欢迎光临 动物之森》不但于短短一个多月的时间里销量轻松突破一百万份，更是拉动NDS硬件销量狂涨。作为一款休闲类的游戏，本作玩起来极为轻松，可供发掘的要素也是相当之多，常玩常新，联网后更是乐趣多多。本作的素质相当之高，能够取得这么好的成绩完全是实至名归。

NDS	游戏原名：おいでよどうぶつの森			CERO 全年龄
	任天堂	5040日元	2005.11.23	
模拟养成	卡带	日版	1-4人	512M

带给玩家无穷乐趣的掌机游戏王牌作品！与人多多进行交流感受更加丰富的玩法！



↑清新可爱的画面风格和老少皆宜的游戏乐趣的NDS版的《动物之森》大受好评！

如果要问，最近日本哪款掌机游戏卖的最好，答案张口就来NDS上的“动物之森”啊！截止2006年1月1日，NDS版“动物之森”在日本的销量已经卖出了超过138万份，如果再加上在欧美的销量……其威力就已经不能用恐怖来形容了。游戏热销的同时，连带着NDS主机在日本也跟着卖疯了，现在的任天堂，相信早已经笑得合不拢嘴。其实“动物之森”当年在N64上就已经凭借着其清新自然的风格颇受玩家们的好评，小编自己也曾在其中度过了不少悠闲的时光。确实是一款非常不错的作品。最近在沉迷于掌机版“动物之森”的同时，也发现这款作品做在掌机上比做在家用机上似乎更为合适，这点从N64版与NDS版销量上的差异及其对玩家和主机销量的影响就能明显体会出来。如果以上这些资料还不足以形容本作人气程度之高的话，我们再来举一个更直观的小例子：编辑部内目前天天在玩本作的一共有5人，而且人头数预计还将上升，大魔王雪飞更是为此特意购买了一台NDS，每天编辑部里从早到晚就能听见大伙儿在讨论与交流……

本作好玩，而且是非常好玩，可以说能挖掘的有趣东东实在是太多了，以至于PERFECT君看到大家玩的这么开心来问本人这款游戏到底有哪些好玩的地方的时候，我竟然愣了半天不知道该从何处说起。要评论“动物之森”，最重要的是首先得明确本作是一款休闲类的游戏，动物之森是一个远离大城市喧闹的清新世界，这里没有其他游戏中永无止境的厮杀与打斗，也没有婉转缠绵的动人剧情，玩家们所要做的就是在这个无忧无虑的世界中随意放松自己，可以说本作比较像牧场物语，但与牧场物语三年的游戏时间设定不同，“动物之森”是一个彻底永无止境的游戏，没有所谓的穿版爆机，也没有什么必须去刻意完成的目标。你可以每天玩上一个小时，然后坚持玩上一年，每一天都有新的玩法，每一天都会有新的惊喜，这就是本作的最大魅力所在。

游戏中没有疲劳度和饥饿度的设定，这样我们就不必为此费神了，既然是休闲游戏就要彻底的放松，如果没事玩个游戏还得老留意这些琐事累不累啊，这也是吸引我玩本作的先决条件，个人以为除了少数特别游戏之外，其余作品中加入这些乱七八糟美其名曰更真实实际上是更繁琐的要素的都是应该加以鄙视的。特别值得一提的是，本作在完成了初期几个小任务之后是可以随时按START键存档退出的，而且要退出游戏也必须通过这个途径，如果直接关机的话……下次进入游戏之后就会有一只鼹鼠钻出来跟你喋喋不休的贫上半天，而且随着你不关机退出次数越多它每次唠叨的时间就越长，某同事曾经以为这样可以触发隐藏时间于是每次都“非法关机”，最后实在受不了鼹鼠的折磨终于在精神崩溃之前改邪归正了……

游戏中几项最为基础的活动主要包括钓鱼、挖化石、捡贝壳、捕捉虫子等等，鱼类和虫子都是有图鉴可以完成的，而且根据时间的不同出现的种类也会有所区别，比如1月份基本上是很少见到虫子的，等到开春以后则可以挥网大肆捕捉了。游戏中的世界完全根据现实世界中的时间进行同步变化，每周的特定日子特定时间段会有特定的事件发生，比如周六晚上可以去咖啡厅点歌拿到唱片，周日可以买胡萝卜种籽等；而不同月份也都有着不同的特殊事件，比如1月第3个周末的钓鱼大赛，生日时会收到礼物等等。鱼、化石和虫子是可以捐赠给村子里的博物馆的，捐赠后可以去博物馆的展厅参观，所以第一次得到这几类东东最好先去捐赠。除了这些最基本的东东，其余的玩法就完全看大家的自行发挥了，可以说每个人在“动物之森”中都有着自己独有的玩法，仍然以雪飞为例进行讲解：这小子每天最大的乐趣就是把村子里的树摇遍后给马蜂蛰成个大猪头，要么就是拿铲子把一个村民用坑给困住……典型的大魔王式作风。

本作最大的乐趣还是联机对战，一个人玩“动物之森”虽然也是乐趣多多，不过联机之后则更是乐趣倍增！游戏联机的方法主要有两种：NDS无线局域网近距离联机和NINTENDO WI-FI无线网络远距离联机。因为游戏中可供收集的要素实在太多，单凭一己之力要想完成实在是一项过于浩瀚的工程，这时就要充分发挥联机的魅力了。以服装帽子等为例，游戏里提供了许多特殊的COS服装，同时也可以由玩家自行设计图案，我们或许会因为种种原因得到几件特殊服装，但要想网罗到这些珍贵的东东就只能与别人交流了。游戏很体贴的一点就是交流这些道具并不需要以牺牲自己的物品为代价，比如别人的衣服你只要穿到身上一遍再还给他，回头就可以去自己村中的商店订购了。许多特殊事件的发生也需要联网才能触发，比如村子里的商店要想升到顶级就必须有别的村子的人来商店买卖过东西才行等；联网也是交流村民的快捷途径，不同的村民会送给玩家不同的物品，要想遇到新村民联网非常方便。个人认为我国但凡有NDS的玩家绝对不能错过“动物之森”，而且您在本作中所能获得的乐趣将与您和别人交流的程度成正比的哦！

A



【点评人/无无】最近编辑部似乎就真的被掌机占领了，一小票人联MHP一大票人联动物之森，两拨人马天天不落空，得连就连。虽然动物之森看起来不像MHP那样激烈，更多的是一些平静的生活细节，反而却更吸引人。魔王说的好：整天都拯救世界累不累啊。是啊，在这些平静而不失精彩细节的闲暇生活中度过一天又一天，足以让整天在水泥都市里打拼的我是想想就兴奋不已了。所谓文武之道，一张一弛就是这个道理了。光是本作的销量，就足以证明作品立意点的成功了。再加上出色的联机模式，想不成功都难。

A



【点评人/猴子】这绝不是一个仅仅用画面、音乐等简单指标就能够进行评价的游戏，更不是一个三言两语之间就可以真正说明白其乐趣所在的游戏——因为游戏中值得一说的好玩的东东实在是多不胜数。本作可以说是没有任何明确的游戏目的，也没有传统游戏中的爆机一说，玩家所要做的就是每天玩上那么一小会，在轻松的游戏中放松自己，给了玩家们一片清净的游戏天空。编辑部内最近盛行本作联机之风，两人联、三人联、四人联甚至还特意用任天堂专门的无线网络与外国玩家联机的，一帮子人整天玩的不亦乐乎，强烈推荐给我国所有的NDS玩家们！

A



【点评人/雪飞】不愧是销量过百万的大作！本人非常喜欢这种轻松自然的游戏方式，在游戏中可以忘却一切烦恼全心游戏。虽然可以上网联机但是因为我发了一封辱骂小动物的信笺给NPC，而遭到了收信小动物的批评，反而更令我佩服游戏中NPC与玩家的联动。玩家可以在这个世界中尽情打扮自己，充分显示出自己的个性，还可以改造自己的房屋，大量的收集要素更是让我沉浸其中欲罢不能，经常是为了钓到一条稀少的鱼而奋战数小时，或者是为了抓一只昆虫而摇遍村中全部的树。在这个世界中没有战争和硝烟，没有恐怖和血腥，只有温馨和自然。

A

买到两把铲子后，将其中一把挖个坑埋起来，第二天再去就能挖出金铲子来，金铲子的作用是种下钱后有一定几率长出摇钱树。

【点评人:猴子】





太鼓之达人 欢快鼓动六代目

又是一年春来到，然则去年年底发售的《太鼓之达人 欢快鼓动六代目》始终是伴随笔者和其他太鼓爱好者（比如小沛、木头等人）休闲娱乐的好工具。相信本刊的读者中也有不少喜欢这个系列的玩家吧。严格地说，太鼓系列的系统每一代都是老样子，但是经常更换的曲目使人觉得这并不是一部冷饭作品。什么时候太鼓也可以像VOS一样从网上下载更新的歌曲呢？

PS2	游戏原名：太鼓之达人 欢乐鼓动六代目			
	NAMCO	4800日元	2005.12.8	
节奏动作	DVD-ROM	日版	1-8人	67KB



NAMCO的太鼓达人自四代目以来，由于其简便的操作方式和让人忍俊不禁的趣味性，逐渐被国内广大爱好节奏音乐的玩家们接受。现在本系列正以每年两作的速度继续谱写新的篇章。只是NAMCO官方把这个游戏的性质定义为“动作游戏”，不知是为什么。难道是因为游戏时必须挥汗如雨地敲鼓吗？

太鼓达人的每一代都可以接续专用的太鼓控制器（**タタコン**），在使用的时候只要按照节奏敲打鼓面（红色音符）和鼓边（蓝色音符）就可以了。笔者自从一年前迷上这个游戏之后就不可自拔，终于在几个月前为它买了原装太鼓。但是敲过几回之后发现了一个问题：即使是原装的鼓，要想让它适应游戏中的灵敏度，也非得使劲敲才管用。这时敲鼓的声音就会盖住游戏的音乐，为了听清楚声音，只好调大电视的音量。最后的结果就是打扰到周围的人……没有办法，在大部分时间，我只好用手柄玩了。其实，如果把手柄操作掌握熟练的话，连打的速度比敲鼓还要快。

玩家只要在一开始的设定中给自己起好名字之后，就可以选择游戏中的模式啦！和以前一样，演奏模式一开始只有简单、普通和困难三个难度，在玩家的经验值达到一定程度之后，就会追加挑战性超高的ONI（鬼）难度。要把这个难度打好的话，恐怕得累得手腕肌肉抽筋才行（笑）。本作收录的曲目超过40首，为历代收录最多。其中包括许多脍炙人口的作品。笔者对J-POP不算很了解，粗略查看了一下各个种类的曲目，发现游戏中收录了《阿拉蕾》、《俄罗斯民谣组曲》（主要是俄罗斯方块里的音乐）以及《影子传说》、《铁板阵》等经典动画和游戏音乐，不由得喜上心头。另外本作的古典集中也收录了莫扎特、舒伯特、施特劳斯、柴可夫斯基、巴赫等名家的金牌作品。只是其中的《天鹅湖》及《小前奏曲与赋格》居然被改编成摇滚版，节奏和音色和原来差了十万八千里。这样做不但糟蹋了名著还污染了玩家的听神经，不得不说是一件很让人气愤的事情。

本作的Mini Game增加到了4个。大概是因为游戏发售日和新年临近吧，第一个小游戏就是打羽板球。（就像《机器猫》中一样，输了要往脸上涂墨汁的）而砍柴烧火锅与烤章鱼均反映了日本的风土人情，让这些民俗在诙谐幽默的游戏中得到展现。最后一个“咚子Love Love大暴走”则考验了大家左右配合敲击的能力，想玩好的话是相当耗费体力的。在游戏的过程中使身体得到锻炼，也算是一种不错的创意了吧。

“更加火热的太鼓合战”支持分插，最多可以将8个控制器连在一台主机上。（实际上有2个就够了，反正对战的时候是一对一的）双方玩家通过合奏、迷你游戏和迷你迷你游戏（比小游戏还小的游戏……？）的方式一决胜负。另外比赛的记分也出现了变化，在满足一定条件下，玩家可以通过一次游戏获得N倍的分数，从而使局面发生逆转。

另外本作还支持与i-mode手机的连动。但是这个对于国内的玩家来说基本上没有任何价值。（只有日本的NTT手机的FOMAR700i、900i、901i、movaR505i、506i系列才对应本游戏）不过这种连动方式在日本是很流行的，也可以被看作是游戏文化在其他领域的衍生物吧。

有的人说《太鼓之达人》是一部倡导流行文化的快餐式游戏，更适合轻度玩家，其实这种说法是不全面的。本游戏的高难度速度之快，对游戏者反应能力要求之高，是一般人难以想象的。要想取得完美的成绩，必须要熟记音符的位置和出现顺序，并且掌握好节奏。没有音乐细胞的人很难轻松地掌握这个游戏。而与其他的音乐节奏游戏如DDR、VOS相比，太鼓达人又相对简单了不少。只有“鼓面、鼓边”区分的操作使游戏的过程得到了简化，玩家们要做的只是提高自己把握节奏和反应的能力，其他一些容易使人分散精力的要素如繁杂的按键设定等都被化于无形了。“简单+专注”就是这部作品的特征。

这种“简单而不简陋”的开发理念，造就了《太鼓之达人》这个优秀的游戏系列。在3D游戏全面占领游戏市场的今天，NAMCO利用近似于flash的简单2D动画和“节奏音乐”这个不算很新的题材开发出这个游戏并且在全世界取得令自己骄傲的成绩。本作以独特的“和风”，不但风行东方大地，在海外市场也很受欢迎，为此NAMCO还专门发行了《国际版》的日版。“taiko”这个乐器的名字也不再只是专门研究音乐的人才晓得，而是通过这个游戏，逐渐被全世界的玩家所熟知。西方的玩家们把这个游戏称作“Taiko Drum Master”，看来也只有“Master”（大师）才配得上“达人”这个称号啊。



寒风阵阵 艳阳暖暖 爆竹啪啪辞旧岁 太鼓咚咚迎新春

在游戏市场并不十分景气的今天，许多游戏滞销的基本原因是由于不能吸引众多玩家的兴趣和购买欲望。在这样的大环境下，如果游戏开发者不能借助“名作效应”或者“影视动漫周边”这些跳板的话，想把一个游戏做成系列并且越做越大是很难的。《太鼓之达人》能够在PS2上发展成为一个系列，除了“日式风格”这个比较显著的招牌之外，它与时下流行文化的结合也是很重要的一个原因。每一代更新的曲子中都包含着最流行的POP音乐和ANIME歌曲，但是一些优秀的老音乐也追加在其中，使不同年龄段的玩家都有自己喜欢的曲子。正是这种“兼收并蓄、百花齐放”的制作思想使这个游戏成为老幼皆宜、雅俗共赏的佳作，并且将继续为玩家们所称道。

A



【点评人/无无】音乐游戏啊，个人感觉还是要看选入曲目如何，曲子好才能让人有想玩的冲动。不过太鼓一向与KONAMI系的音乐游戏所选曲目不大一样，都比较低幼化，显得比较另类。不过这次的作品还可以，选入了当红天团ORANGE RANGE的打榜曲“**お願い!セニョリータ**”和日本女生中大人气的电影NANA的主题曲，由当红天后中岛美嘉原唱的“GLAMOROUS SKY”。选曲风格的变化，相信15-25岁人群会对这次的作品更加满意，至少我是会愿意玩一下本作。另外多说一句，这个游戏最好别拿手柄玩，绝对破坏气氛。

B



【点评人/北斗】作为大受音乐玩家们欢迎的系列作品，正统作已经出到第六代了。（实际上如果把每年那一两部资料篇也算上，恐怕已经不下10作了吧。）原本需要大家在街厅里“敲敲敲”的作品到了家里变成了“按按按”，想起来确实有那么一点不爽；但是家用太鼓的噪音和灵敏度不是很理想，为了不打扰到别人，还是用手柄玩比较合适。只要在游戏的时候把握好节奏，就可以在轻松愉快的气氛中完成游戏。对许多人来说，低难度未免过于弱气，而高难度又有些变态。所以在初入门之后要想一直取得好成绩，并不是件很容易的事。

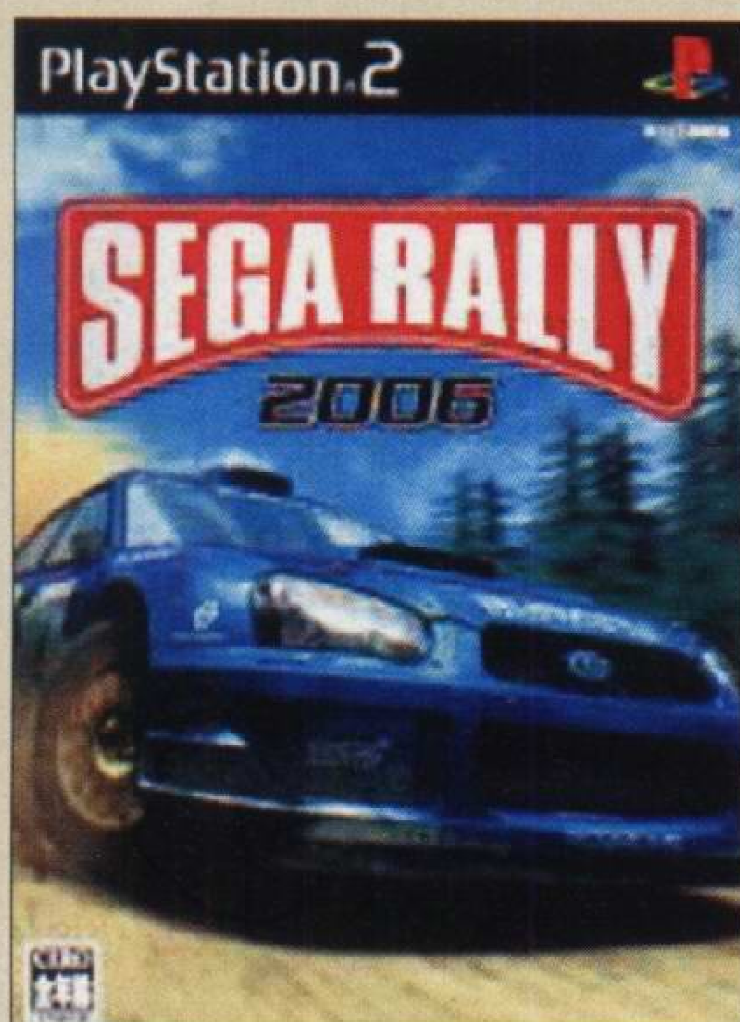
B



【点评人/荇菜】不知不觉轻松休闲类游戏的代表作品《太鼓达人》已经发售到第六代了。在新的作品中，新增的曲目自然是少不了，而除此之外也有不少其他的“趣味点”。像烤章鱼、砍柴等游戏都具有很强的对抗性，虽然没有什么特别新鲜的创意，但是还是能让你和朋友们玩得不亦乐乎。有人说玩《太鼓达人》没有鼓棒设备的话趣味就会少了一半，此话固然不假，但是真正能花钱去购入设备的玩家毕竟是少数，因此我个人更看重那些附加的小游戏。希望后续作品中能够更加强化小游戏的部分（不过那样还能叫太鼓达人么？呵呵）

B

《太鼓之达人》系列自5代以来已经日趋完善，成为对应家用机的好作品。但是用太鼓控制器的时候要注意不要打扰他人。



SEGA RALLY 2006

经历了延期之后，SEGARALLY系列的追随者终于等到了这个全新的作品，虽然画面稍有粗糙，但游戏可玩性极高 □文/大怪

PS2	本刊译名：世嘉拉力2006			
	SEGA	7140日元	2006.01.09	
赛车竞速	DVD-ROM	日版	1-2人	227KB



游戏本身虽然是一款对应家用平台的拉力赛车游戏，但由于系列历史中有着浓厚的街机要素，所以游戏中赛道过短，速度感过强的这些特点就区别于其他家用平台的拉力作品。

清晰明了的游戏界面

进入游戏后，游戏中为我们列出了非常清晰的游戏界面，界面选项分别是："CAREER车手培养模式""传统街机模式""竞速模式""各赛道成绩列表"与"OPTIONS游戏选项"，从列表中我们就可以看到传统赛车游戏中比较常见到的传统模式与赛道竞速模式，但在整个菜单中首次出现的"CAREER车手培养"模式在SEGARELLY系列中还属于首次出现，对于本次家用平台首发的SEGARELLY2006内容的重大卖点，我们应当对车辆，赛道以及游戏感进行全方位了解后再细致进行。

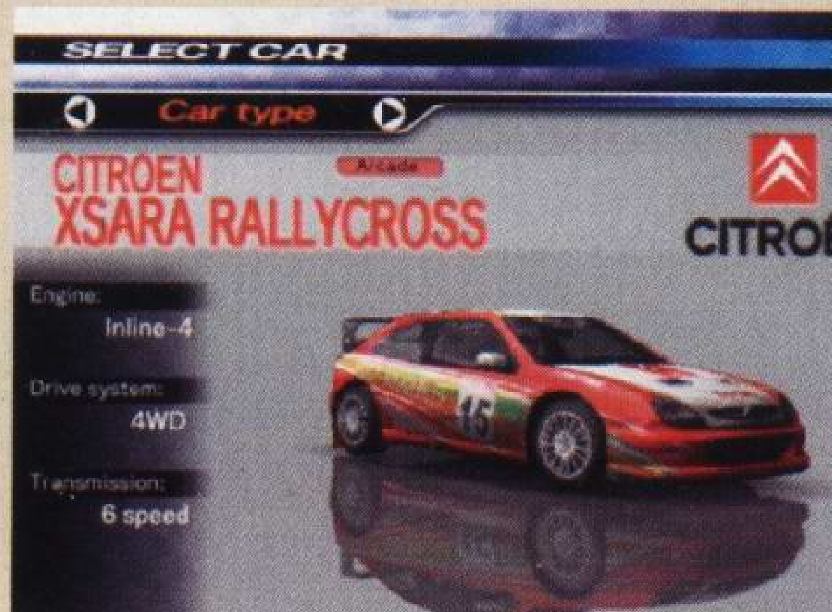




数量有限但性能出众的车辆



赛车游戏最为引人注目的焦点是各色车辆，对于以操作感与赛道环境描写见长的拉力赛车游戏自然也不例外。包括斯巴鲁的"IMPREZA RALLY CAR"、三菱"LANCER EVOLUTION VIII MR RALLY CAR"、福特"FOCUS AIR FORCE RESERVE RALLY CAR"、标致"307 Sport"、雪铁龙"XSARA RALLYCROSS"、丰田"CELICA GT-FOUR ST205"、菲亚特"STRATOS HF"、菲亚特"DELTA HF INTEGRALE"。以上车辆基本上囊括了世界上著名拉力车辆制作厂商的顶级拉力赛事用车，虽然数量相对有限，但由于车辆性能涵盖面相当广泛，每辆用车都有自己突出的硬件性能。例如抓地能力有限但直线速度优秀的标致"307 Sport"，全天候泛用性很强的福特"FOCUS AIR FORCE RESERVE RALLY CAR"，性能平均且操控感良好的三菱"LANCER EVOLUTION VIII MR RALLY CAR"等等，无论您适合哪一种驾驶风格，相信都能在其中找到自己适合的爱车开始自己的拉力生涯。(进入游戏后，车辆档位选项分为自动档与手动档选择，由于手柄操作的固有缺点，笔者奉劝如果没有手入专用方向盘的玩家还是选为自动档为好。)



↑雪铁龙XSARA RALLYCROSS，对于全天候竞赛适应性很强的一辆泛用型拉力赛车。

↓如果赛道属于传统街道与砂地为主，这辆赛车能提供非常安定的操作感。



充满娱乐性的三大模式



传统街机模式

顾名思义的街机挑战模式，共提供了三个赛程以供选择三个赛程，分别分属三个难度阶层，玩家需要从末尾第15位开始向前逐渐追赶。第一赛程最为简单，所经过拉力站点分别为非洲—欧洲—欧洲—北欧，第一赛程全部都为白天，能见度满点且赛道清晰明快，赛道路况从沙地非洲，欧洲城区到北欧难度小幅度提升，由于沙地和城区赛道居多所以车辆的抓地比较坚固，稍微注意一下操作的技巧就可以顺利完成，这个车程对于赛道与路质并不需要太花时间磨合，故可以多多体会几次作为练习关卡。第二个中级难度车程的拉力站点能让您感觉到突然增加了难度拉力站点分别为欧洲—非洲—南美—巡回赛，首先赛道的难度大幅度增加，其次在第二站非洲站为傍晚，赛道能见度大幅度下降，南美赛道路况复杂，最后巡回赛的长时间跨多路况行驶对玩家来说都是很好的磨练。前两个赛程的全部赛道都熟悉了解后，就可以选择最后一个赛程进行挑战了，站点分别为亚洲—欧洲—巡回—欧洲，复杂的弯道与不同的昼夜环境相交织，笔者多次在第三站就TIME OVER，只能努力挑战了。

竞速模式

非常有魅力的一个模式，我们在这个模式中分各个不同区域的赛段进行分化，我们在街机模式中经历的区域包括亚洲、欧洲、非洲、北美、北欧、巡回赛段的全部设计赛道都收录其中，赛道收录之多令人惊诧，可惜的是，我们必须从每一个赛段的开始进行挑战，才能逐渐完成赛道的收集，由于天气环境，赛道路况的影响要素众多，在北欧赛段的后期赛道中我们可以挖掘出雪地拉力赛道，可以说由于抓地力的丧失雪地赛道是本款游戏中难度最高的赛道，为了最高难度进行全赛段全赛道开拓吧。

赛手培养模式

展现了家用版本的独特魅力，也充分体现了拉力赛事的日常艰辛。游戏刚开始需要玩家键入自己建立的人物ID，按照日程安排进行训练与比赛，抓紧有限的训练时间进行赛道熟悉，再在比赛中获得良好的成绩后可以得到赚得相应的知名度与金钱，而获得金钱后可以对自己的爱车购买高档零件以加强自己车辆的综合性能，以此良性循环后努力参加传说中的拉力赛事"RALLY冠军赛"，最后获得最高的荣誉。玩家除了在这个模式中可以不断依靠比赛获得金钱改造车体之外，在最终积累了很高的知名度后可以与知名厂商签约，实现自己职业车手的梦想。



强大的游戏周边

为了支持本作能够达到最顶级的操作感，罗技公司还特地为本作设计了GT FORCE Pro for SEGA RALLY' PS2 USB力回馈方向盘控制器，与先前推出的'GT Force Pro'相同，这个方向盘包括能左右旋转两圈半的拟真力回馈方向盘控制器、分离的油门与煞车脚踏控制器、方便置于膝上游玩的固定器 等，并采用游戏主题的包装样式，方向盘正中也加上游戏的标志，完全对应游戏中的操作与力回馈输出功能。虽然限量发行，但如果是SEGARALLY的忠实FANS一定要手入啊！



身边的众多拉力赛车游戏爱好者接触了本作后都认为游戏速度感过强，画面过于粗糙。可大怪着重于游戏提供的众多赛道与segarally特有的车辆操作感，作为游戏将拉力赛车的速度稍有夸张我认为还是可以理解的。



2006年 日本业界大预想

贰零零陆年充满悬念，在经过了掌机市场高速膨胀后的贰零零伍后，新一年人们对新家用机的期待达到了最高点。Xb360的影响因产量问题未惊波澜，使业界对随后即将登场的PS3和革命之间的碰撞变得更加关注。一个是如何依靠强势顺利收拾最大占有份额，另一个是怎么凭借新技术将游戏体验带入更高层次。毫无疑问，PS3和革命在今年将会成为市场的重磅炸弹，其威力是前所未有的。尤其对于革命，在刚刚见识了恐怖的“任天堂圣诞ShowTime”之后，那些操着对老铺不利言论的投机者，全部闭上了嘴巴。变数太多，没人能预料，贰零零陆所以更加精彩。

□资料整理/电软策划组

新的挑战才刚刚开始

2005年个人评价：有很多同僚的工作都很努力，所以开始是想打100分的……但对 **80分**



小室 吏
SCE 宣传部 部长

于自己来说在工作上还有很多遗憾，有些工作并没有落实，这些都算是2005年我所留下的遗憾。不过好在我有很多同事，他们都在这一年里展现出了非常高昂的斗志。06年我们会更加努力，还请大家期待！

——首先回顾一下2005年，您认为SCE度过了怎样的一年呢？

感觉就是硬件很受关注的一年。对于PS3的传闻实在是太多了，我个人倒是希望大家能够关注我们的现有机种。充实PS2的软件以及帮助PSP打开新的市场是我们现阶段的主要工作目标。另外今年我们对PSP的软件也按CERO标准进行了年龄分级，作为我们来说也算是对社会尽到了自己的义务，做出了一点贡献。

——PSP推出新颜色之后反响如何？

作为我们首次在掌机市场上推出的作品，我认为表现还是相当不错的。其实在这1年里，PSP在不断地进化着，比如搭载网络浏览器、支持网络电视等，在硬件功能上已经有了很大的进步。软件上像"TALKMAN"、"怪物猎人P"等优秀作品的推出，也让我们的游戏质量有了很大提升。今后PSP还将给大家提供更多的其他主机所不具备的更多新娱乐体验。

——PS2在推出后5年9个月就达到了1亿的成绩，可说是历史上最快的。

是啊，其实仔细看一下今年各厂商发售的作品就不难发现，PS2现在已经到达了一个非常成熟的时期，质量很高的作品也在相继诞生着。当然在06年我们还会推出更优秀的作品，PS2还远未到退役的时候。

——2006年会发表PS3?

PS3的影像相信大家都看过了，但实际上在TGS2005上公布的这些还只是全部影像的一小部分。我想2006年关于PS3的一些新消息一定会让大家感到震惊。我想今后通过我们的努力，游戏市场将变得更加引人注目，还请大家期待。

2005年SONY大事记

月份	事件
3月	SCEA的工程师在GDC上发表讲话，阐述了CELL开发的基本理念PSP在美国发售，初期版本同捆UMD影片"蜘蛛侠2"
4月	GT系列累计销量达到4300万 PSP用的UMD影像与音乐软件开始销售
5月	E3前公布了PS3的消息
6月	PS2全世界累计出货量达到9000万
7月	PS AWARDS 2005结果揭晓，DQ8荣揽多项桂冠； PSP版本最高达到2.0，并搭载了网络浏览器。
9月	整合SONY旗下所有开发力量的SCE WORLD STUDIO计划开始实施欧洲地区开始发售PSP PSP的新颜色白色发售 TGS召开
10月	PS2的新型号SCPH-75000发表 PSP版本最高达到2.5，支持了网络电视功能； 举办一个名为"创造游戏！2006"的游戏制作人培养活动； PSP全世界出货达到1000万；
11月	PSP的话题作品"TALKMAN"发售，初版同捆话筒； PSP GIGA PACK发售，内含1G记忆棒； PSP版本最高达到2.6，支持了WMA格式的播放； PS2全球累计出货超过1亿；

2005年SONY阵营销售BEST 10

排行	作品	厂商	销量
1	真三国无双4（含限量版）	KOEI	88万5903
2	实况足球9	KONAMI	86万7622
3	龙珠Z3	BANDAI	65万9610
4	第3次机器人大战A	BANPRESTO	59万5346
5	龙珠Z 爆发	BANDAI	50万9932
6	实况力量棒球12	KONAMI	42万4730
7	浪漫沙加	S·E	40万8095
8	实况足球8LE	KONAMI	40万6769
9	GT4	SCE	37万1950
10	机动战士SEED 联合VS ZAFT	BANDAI	37万0539

全力疾走的1年

2005年个人评价：今年内自己还是比较努力的，因此想打100分来的。不过仔细一想还是有很多遗憾。 **80分**



杉山 芳树
KOEI 常务执行役员·软件事业部副部长

作为我个人来说很希望作品给人的感觉是"不会有比这再好的游戏了！"，因此很乐于听取玩家的意见。但有时也会听到一些相反的意见或是建议等，所以自己也会对工作上的一些东西进行反省。

已经成为现在一个游戏类型的"无双"系列的生父就是KOEI了，现在他们正忙于新世代主机的工作，他们的现状就请战国无双系列的制作人来谈谈吧。

杉山最新作

战国无双2

著名的无双系列的最新作品。作品将一改前作混沌阴霾的色调，以金色为主色调表现丰臣政权统一日本后的风光。游戏主要内容以战国后期战役为主，影响了日本历史的关原之战等著名战役都会登场，此外很多传奇人物也将在游戏中出现。



——KOEI的2005是怎样的一年呢？

非常忙碌的一年。对新世代主机软件的发表与发售，以及在新加坡与加拿大设立新据点，进一步推进我们的世界一体计划，以及从年初的三国无双4开始，许多精彩软件的推出。总体给我的感觉就好象一个在不停地奔跑着的人。

——您对游戏界的整体印象如何？

今年我的首要感觉就是DS的活跃，带动了以前很多不玩游戏的人对游戏的关注。很多DS的软件都可以吸引到很多之前从来不玩游戏的人，他们在这些作品中可以非常轻松地去体会游戏的乐趣，我想这就是任天堂的高明之处，这是今年给我印象最深的事情。我也参考这个事实对自己的工作进行了修正。比如无双系列原本可以加入更多的东西，比如战术系统等要素，但我想这样一来游戏就会变得更加复杂，让人难以轻松地享受游戏，因此不得不放弃。



——关于PSP呢？

我们同样对PSP也给予了相当的软件支持。但同样是掌机，他与DS的用户群体差异实在是太大了，很多用户都是因PSP而接触到游戏的新人。今后我们也会全力给予PSP最大的软件支持。



——您认为2006将会是怎样的一年呢？

很多新硬件都会诞生，此外很多新的东西也会随之而诞生，这是非常值得期待的。KOEI将继续为它们提供更多的新游戏作品，希望大家能够支持我们。作为我负责的作品，战国无双2也请大家多多捧场。新的一年里KOEI将在新主机和海外市场拓展上尽自己最大的努力，还请大家期待！

对新一代主机的看法是？

首先要说的是在一阵忙碌中发售的战国无双现在已经顺利地进入了最后阶段，这是最让我欣慰的。如果说明年最大的希望的话，那就是能够早些投入到新世代主机的软件制作中去，目前个人很想给革命做几个软件，如果有机会的话我想不会错过。

——2005年您印象最深的一件事是？

当然是"TOUCH! GENERATIONS"，在这一系列的软件攻势中，不乏优秀的作品出现，比如任天狗和动物之森等等。这些优秀的软件的出现无疑对业界有着好的影响，希望以后好作品能够越来越多。而且通过这一波软件攻势，也足以看出任天堂目前创作人才的实力。我想即使是对于我们这些业内同行来说，也是有着非常大的借鉴价值的。

业内的选择肢的增加是一个好兆头



2005年个人评价：创造棒球3实际上是一款非常专业的作品，尤其是在职业棒球界人士中取得了相当的好评，因此对于这款作品我还是非常有自信的。此外龙如也做出了新的尝试，取得了一定的成绩。但我一向对自己要求很高，因此只能打到这个分数。

48分

川越 隆幸

SEGA NE开发本部长 体育设计研究所所长

2005年春天开始SEGA进行了内部大改造，在组织改革后以新体制迎来了新年。在街机、家用机领域内，SEGA一向以创新精神著称，推出了很多令人称道的作品。而他们的2005年又怎样呢？

川越最新作

创造球会・欧洲冠军联赛



创造球会系列2年来的首个作品。作品一反常规，将游戏的舞台从日本搬到了欧洲，玩家可以率领自己的球队与欧洲诸豪门作战。意甲英超和西甲等欧洲著名联赛都可以参加，之后还可以带队参加万众瞩目的赛事欧洲冠军联赛。

——2005年的游戏业您觉得如何？

现在业内的选择在逐渐增加。新主机的推出当然会增加从业者的选择，而很多软件的销售情况也是非常令人振奋的，感觉上日本市场在逐渐恢复，这无疑是个好兆头。随着优秀作品的不断增加，个人感觉新的娱乐方式也许很快就能取得一定突破。我们的龙如和甲虫系列都取得了不错的成绩，其他厂家也有很多精彩的作品出现，总体感觉这是很有活力的一年。

——今年SEGA的"甲虫王者"的成功您怎么看？

我想这不仅是一款作品的成功，而是对于我们不断求新的一个肯定。如果没有创新精神的支撑，我想恐怕这样的作品也不会出现。

——对于非街机类市场您怎么看？

DS太棒了，经常能够以出人意料的创意做出很多很好玩的东西，给我留下的印象非常深。任天堂确实拥有很强的实力，他们做的比我想象的要好。之前我认为DS的作品可能在一定阶段会出现比较容易雷同的问题，但实际却恰恰相反，他们总能拿出让你想象不到的东西。

——请展望一下2006年的SEGA

选择的增加对于我们来说无疑是个好消息，在这样一个业界开始走向活性化的时候，我们必须要做出一些符合SEGA风格的作品来。当然创新会比较困难，但如果不前进就没有未来。总之是要抛开以前的成绩、继续努力的一年，毕竟没有常胜将军嘛。



→继前作请来名帅温格作代言人之后，新作品更是请来了足坛前巨星忧郁王子巴乔做代言人。远离赛场1年的他看起来沧桑了许多，在游戏里他的能力会怎样呢？



对新一代主机的看法是？

展望啊，首先要说的就是2006年SEGA业会一如既往地给大家提供新颖的软件。其实在今年年底像"龙如"这样的作品，对于SEGA来说也是一个非常大的挑战，好在软件的反响还算不错，我想今后我们也会进行多方面的尝试。我自己的作品包括像"创造球会"的新作等都会在年内推出，今后我们当然也会有新动作，因为SEGA的NE开发部就是专为新世代主机开发软件而设立的部门，还请大家期待。

——2005年您印象最深的一件事是？

"创造棒球3"的广告在乐天宫城球场上出现。记得当时还是新赛季第一场，大家都很关注比赛，而几部选手的HOME RUN让我们的广告也沾了光，在电视和报纸上频繁出现，这个广告做得可真值（笑）。

动荡而孕育希望的一年



2005年个人评价：对05年还是不能说满意。这个分数及格是及格了，但现在对于CAPCOM也好对于游戏业也好，是一个播种的时期，想要真正取得成果恐怕还是要在几年以后了。正因为这些原因，我对我们的一些新作品能否取得玩家的共鸣还存在疑问，或许这里面有时间段的因素，但也是较难避免的。

75分

稻船 敬二

CAPCOM常务执行役员 开发总负责

生化危机、ROCKMAN、逆转裁判、怪物猎人等现在的热门作品均是出自CAPCOM之手，他们也在玩家中拥有非常高的声望。但CAPCOM的负责人对于05年却是给予了不是很高的评价，这究竟是？

稻船最新作

新鬼武者

著名的鬼武者系列在经过2年后再度推出的新作。作品的舞台与时代还有登场人物都作了调整，可说是跳出传统，外传色彩很浓厚的一部作品。在现代与幻魔的战争，到底会有多少积累呢？而作品能否摆脱3代销售不力的阴影呢？



——2005年是怎样的一年？

对于游戏业来说是比较安静的1年，虽说PS2的硬件销售情况还是不错，但在软件方面我想还是存在很多的问题的。今年就没有超过100万的软件吧？而且我们代理的GTA3也被认定属于有害文化出版物。通常在新一代主机推出的前一年，都会是比较平淡的。

——确实啊……

但实际上，这一年我却感受到了游戏业的危机。厂家的合并，比起2004年还要多，其规模实在让人心寒。我们内部也在整改，很多东西都要改变。从一定意义上说这是好事，是为了今后的进化而做的准备。如果再没有人敢于突破创新的话，业界也会完蛋。但我不希望像GTA3这样，本来是很好的作品，却因为"出血太多而不能出版"，实在是非常遗憾，如果能有单独的审核机制就好了。

——掌机市场呢？

几款掌机做得都不错，我玩了玩MARIO CART DS，确实很好，网络对战非常方便，玩家之间的交互性也很好，我想这就是掌机在网络方面的便利性吧。当然不仅是WI-FI，任天狗和脑锻炼等作品也很出色。

——2006年将会怎样？

其实对于我们来说，是有一个将新主机的魅力展示给大家的职责的。比如说PS的生化危机，PS2的鬼武者，都达到了这样的目的，如果在新主机上没有这样的表现的话，将会很对不起玩家们。因此我们不能保守，不能靠续作吃饭，必须推出有一些新想法的作品，这样不仅能让制作者们的才华得到展现，玩家也会满意，对整个业界也将会有一定的积极意义。

对新一代主机的看法是？

我想最值得关注的就是新世代主机每一台的特点都非常鲜明，有很多新的东西，比如说革命，每个制作人恐怕都会想在上面做点什么。但是对于新世代机还是有一定的担忧，最好不要在出现以前那样一家独霸的局面了。而现在娱乐手段的增加，主机要面对的对手不仅是同类的游戏机，也包括像IPOD这样的电子产品，局势还是比较容易走向混乱的。

——2005年您印象最深的一件事是？

新世代主机的登场。今年一切的重大新闻无疑都是围绕着新主机而展开的，不仅玩家期待，作为制作人来说也会有自己的向往，而怎样去迎接即将到来的主机大战，则正是我们现在准备的。

2005年个人评价：今年根本就没有新作品推出，因此只能得到这个分数。虽说自己是成为了MGS4开发 **30分**



小岛 秀夫
KONAMI MGS4制作人

组的负责人，但也并没有什么作品推出，所以也不能当真。另外还有一个想说的事情就是今年我也有了个人BLOG，承蒙各位的关照，还算红火。但在12月以后就比较忙，没什么时间更新，可惜。

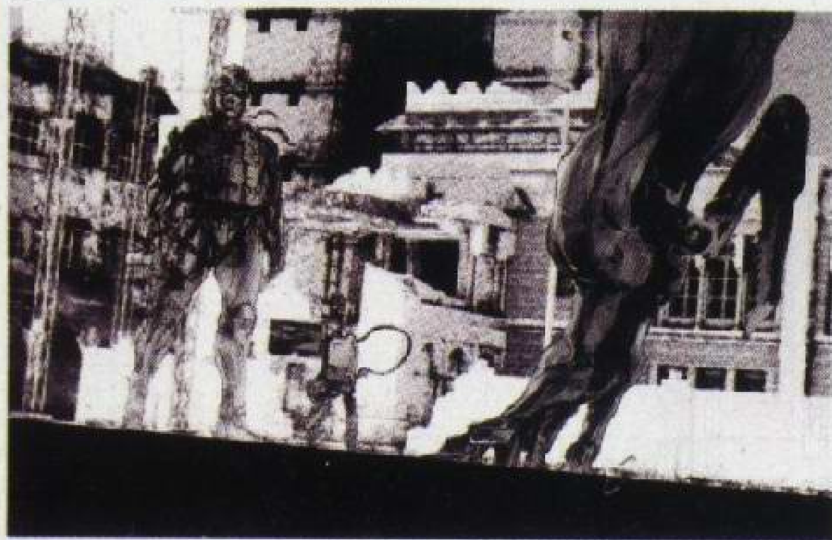
「理解主机的特征后制作不同的游戏」

04年推出了MGS3，之后在05 E3上公布了MGS4，此外TGS上还进行了实机预想的影像播放，从而使作品受到了相当的关注。下面我们来听听走在新世代主机软件开发最先端的小岛的看法。

小岛最新作

合金装备4

一直是用电影手段表现的作品系列，自从在次世代主机上推出后就逐渐以视觉效果为作品的重点。这次的新作在放出了作品片段后收到了非常大的关注，只是到底作品的素质会如何呢？正式发售的作品能否达到这个品质呢？



——2005年MGS4的发表很受关注啊。

那个影像实际上并不想放出来，后来一想是为了给游戏业增加点热闹的气氛才放出的。之后就传言不断，制作者、媒体与玩家三者之间微妙的关系在后面的一些事情中展露无遗。

——现在MGS4开发情况如何？

托您的福还算顺利（笑）。现在的状态还是非常不错的，计划落实得很好，开发人员间的配合也不错。

——4会在PS3上推出？



2004年时MGS3推出后就决定要在新一代主机上推出续作了。开始是有在360上推出的想法，但之后可能还是感觉和自己不是很合适吧，正好那个时候PS3的消息放出来了，后来想可能作品还是会和PS系的玩家比较适合，于是就决定在PS3上推出了。开始开发后发现人手也并不是很富裕，看来想要全机种推出的话就比较困难了。

——也就是说MGS4不会在其他主机上推出？

当然也考虑过其他主机，比如说在PS3和革命上同时推出，但感觉还不是很好。革命确实很吸引人，但我现在并不能给其一些比较独特的东西。个人感觉制作人要在充分理解主机的特征的前提



下制作不同的游戏，如果不能有与主机相适应的要素加进去的话，即使推出恐怕也没什么意义。当然以后有机会的话一定会给新世代主机都制作游戏的，毕竟个人对新一代主机还是非常期待的。

对新一代主机的看法是？

还是希望能够在多台主机上都能推出自己的作品，尤其是革命，我想每个制作人都会对革命有着自己独特的憧憬。我个人非常喜欢电影，在制作游戏的时候也会用一些电影的手法，我想革命可以提供足够的空间供我驰骋，后面就要看我怎么做了。不过现在有点想在PC平台上做点什么，可能还是因为是自己本业的缘故吧。

——2005年您印象最深的一件事是？

KCEJ本社一体化与小岛工作组的成立。之前KONAMI为了丰富作品层次，设立了许多子公司，也确实有过辉煌，像大坂名古屋等地的子公司都推出过成功的作品。但在现在却陷入了工作节奏面临崩溃的局面，因此无奈之下KONAMI JAPAN实行了国内子公司一体化。

2005年个人评价：勉强及格吧，因为毕竟还是做了自己力所能及的事。当然结果未必是自己能左右的。 **60分**



铃木 裕
SEGA AM PLUS研究开发部部长

因此也不用太在意。自我评价往往会这样，有好的坏的两个方面分歧比较大的情况出现，但个人就感觉从中吸取教训，才是最重要的。不过仔细想想的话，人生中会有100分的时候出现吗（笑）？

「2006年将是看到MMORPG未来的一年」

沉寂了约4年后才推出新作品的游戏业大师级人物，根据各时代特性给玩家提供全新体验的才能依旧健在。2006年春将推出自己的街机新作，而且以亚洲市场为着眼点的网络MMORPG也在制作中，足见活跃。大师对05年的看法又是什么呢？

铃木裕最新作

ΨΦ PSY-PHI

铃木裕大师亲自开发的街机对战动作游戏。游戏中角色可以在空中自由飞翔，以超能力向对手发起攻击。游戏筐体上没有任何按键，一切操作都要靠触摸屏来实现。是一部充满创意的新作品。

——您对2005年游戏业的印象是？

新的东西实在是太少了。虽说硬件上有很多的新主机推出，但在软件方面的新作品实在是太少了，基本都是续作、系列作。不过SEGA利用卡片与网络机能在街机市场上取得了非常大的成功，但整体来看，游戏业还是在萎缩的。如果今后不能有什么新东西出现的话无疑将是比较糟糕的。

——说说您的新作品。

我想，如果不去实现一些新东西的话恐怕自身的存在意义就无法得到体现了（笑）。这次的街机新作品完成后，我将进入对MMORPG的研究。

——也就是说，06年您将着手进行莎木ONLINE的工作？

这是和我的街机新作同步进行的工作，我认为MMORPG将在今后有非常大的发现。比如现在中国和印度的网络游戏就非常火，而这2个国家的人口就占去了世界人口的20%，这无疑是一个非常巨大的市场。而且中国与韩国现在有不少人开始从事这方面的创作，当然在技术方面不能说成熟，但拥有和过去我们一样对游戏的渴望与热情，这正好是发挥我们的策划能力以及技术与经验的时候，二者可以形



成一个互补的关系。莎木ONLINE就是以这样的一个形式在进行着开发。

——最后请您谈谈对业界的展望？

现在这个时代确实只会有很少的厂家在坚持“创新”，但我个人还是希望各位游戏界的从业人员多一点新的东西。哪怕说在10款作品中能有3个新作品出现，对于玩家来说也是非常乐于看到的，而且这样做的话，制作者一方也会有“我还能战斗”的想法，从而避免了职业生涯走向低迷。



对新一代主机的看法是？

三台主机，三个构想，“PC系”、“超级家电”、“玩具”。三者基本的出发点就完全不一样，我想这将是一场非常有趣的主机大战。对于制作者来说，每种机器的性能偏重点都不一样，因此制作者必须有适应该主机的创意才能有精彩的作品推出。我想这给我们这些制作人也出了一个难题。

——2005年您印象最深的一件事是？

很多原来的名制作人都独立成立了自己的工作室。比如像冈本吉起、坂口博信等著名制作人。我想离开公司，对他们来说更多的是挣脱了束缚，对于展现他们的才华是有好处的，不仅是广大的玩家对他们非常期待，我对他们能够推出什么样的作品也很期待。

2005年个人评价：嗯，说起来的话并不是对所有的工作都100%的满意。 **75分**



寺田 贵信

BANPRESTO SR开发部负责人

是有一些东西存有一定的遗憾，有些地方回头看确实可以做得更好。不过确实也是不错的一年，第3次A的成绩还算是不错，个人对这个比较满意，也希望大家能够继续支持我们。

「希望能制作满足玩家意愿的长寿作品」

以超级机器人大战系列而闻名的寺田，在今年推出了时间跨越5年的机器人大战A系列的最新作品并且取得了60万的好成绩。那对于他来说今年又是怎样的一年呢？

寺田最新作

超级机器人大战MX

作品是2004年5月在ps2上发售的作品的移植版本。不过作品并不是单纯的移植，在新要素的追加以及为掌机而特意设计的很多东西都会加入，而且新作品的设计更加体贴掌机玩家，对于掌机玩家来说一定会是让人满意的一作。

——先回顾一下2005年吧。



2005年首先要说的就是第3次A了，这不仅是机器人大战系列15周年的纪念作品，更是这个系列的完结。最后的成绩也算比较喜人，是一个值得骄傲的成果。此外在GBA上的J与OG2都是在创作过程中有一定的妥协，不能说是很满意。但最终的成绩都还说得过去，总体给人的感觉是结果好就什么都好了。

——对2005年业界的看法？

新主机不停发表，话题非常多的一年。这让我想起了当年SS与PS发售的时候，游戏界曾经热闹了好一阵，我想现在这样对游戏业也是会有一定的积极作用的。另外要说的一个就是私事了，那就是BANDAI与NAMCO的经营合并了。个人感觉这还是挺不错的一件事，对于游戏业来说是一个新生力量的出现，总会有好事。但对我个人来说，之后的工作要怎样开展确实是有一定的疑问的，原有的节奏被打乱，之后要怎样去实现自己的想法，这是我在后面的工作中要解决的首要问题。当然总的来看未来是光明的，只是或许会有一些小麻烦而已。

——目前机器人大战涉及的动画作品已经非常多了，您对其今后的发展有什么打算？

确实是这样。不过2006年就是15周年了，我想最好还是能举办点纪念活动。此外OG今年也已经OVA化了，而且反响还算不错，因此我感觉在其他方面，我们也会有进一步的行动。

——2006年有什么展望？

新主机推出之后，到底谁会取得胜利，我现在对这个比较感兴趣。或许互相牵制的局面看起来不是很好看，但这样反而能够让几台主机的寿命都得到延长，或许一边倒的局面也未必会很好。尤其是对于我们软件商来说，主机的性能再强大，都是要依靠软件来展示，所以我想还是能够制作满足玩家意愿的长寿作品。

对新一代主机的看法是？

我个人来说并没有想特别地去挑某个主机的意思，因为机战大致是在哪个主机上都会推出的（笑）。当然对于新世代主机，我们也不可能无动于衷，但是适应新主机这需要相当的时间，而且今后局势也不是非常明朗，因此我们将采取观望的态度，继续以现行主机为主要开发平台。

——2005年您印象最深的一件事是？

BAIDAI与NAMCO的合并，这对于业界来说无疑是冲击非常大的事件。个人来说大事件就是第三次A的成功发售，我感觉很满意。工作完成之后我们全体工作人员还去了恐山旅行（日本本州岛最东北处的名山），那里的温泉还真的是很棒，不过事后一想，当时为什么要去哪里呢，大家想了半天也没想出来（笑）？

2005年个人评价：星际游侠的表现大家有目共睹，我自己也感到非常自豪。 **90分**



日野 晃博

LEVEL5 代表取缔役社长

紧的日程安排以及之后的延期实际上在很多方面都对其他人有一些负面的影响，因此要扣掉10分。我想如果作品能够按照当初预定的时间推出的话，估计所有杂志都会给我们满分吧（笑）。

「“产业结构改革时代”的脚步更加快了」

今年冬天推出的星际游侠获得了相当大的好评，可说是05岁末最大的一出RPG贺岁大戏。日野作为整个作品的统筹规划，自然有自己的一番话要说。而面对06年，LEVEL5又会有什么新动作呢？

日野最新作

星际游侠

继04年的热门作品DQ8之后，LEVEL5又推出了星际游侠这款极受欢迎的作品。游戏的画面非常精致，故事的展开像电影一样有气氛，而RPG的核心系统部分也制作得非常有深度，一推出就受到了RPG支持者们的追捧。

——连续2年都有非常受欢迎的RPG作品出现，您怎么想？

当然很好啊，感谢大家的支持。今年最主要的作品就是星际游侠了，现在看来作品也让我自己都很满意。自从7月发布作品之后，我们就一直在忙着赶进度。但整个过程非常顺利，做到最后感觉就是势如破竹，游戏不仅如期推出，而且品质也达到了我们的要求。当然过程会很辛苦，但只要能让广大玩家满意，这些都算不了什么。

——您对游戏业这1年有什么看法？

新主机的发售和很多大厂之间的合并，是这一年的主打旋律。这些事件都影响了游戏业，很多东西都在变化，感觉产业的结构也在进行着调整。这对于制作人来说是非常麻烦的，很多东西的变化使我们自身也不得不做出调整。我当然可以面无表情地说：“2006年有变化啊，会很好啊”这样冷漠又不负责任的话，但实际是这样吗？绝对不是吧。我想在这样一个不明朗的局势之下，我们只有更加努力，才能获得继续发展的机会。



——能谈谈新1年LEVEL5的方向吗？

我想2006年整个业界都会发生一定的变化，这将会是主机进行换代，同时游戏平均品质得到提高的一年。这些客观事实无疑会使对制作人的要求变得更高，相信游戏业内的结构调整的步伐还会继续加快，如果没有危机感的话很可能就会在混乱的局势中逐渐消沉下去了。我们LEVEL5当然也需要变化，比如我们在2006年将推出非RPG类的作品。我知道我们一直被人称为“RPG制作军团”，这当然是一种荣幸，但我们想在保持自己的优势项目的同时，能够在其他类型的作品上也能够有所突破，这样才能得到发展，我们自身的竞争力也会得到提高。

对新一代主机的看法是？

恩，每个平台都有着自己强烈的个性。我们当然会参与新世代软件的开发，只不过具体的方向性还要再做评估，因为每台主机的特征都有着一定的差距，我们必须根据实际情况安排作品。目前看来PS3可能会得到我们的更多关注，但对其他的硬件也会关注。当然现在还很难有定论。

——2005年您印象最深的一件事是？

游戏业构造的变化，很多厂商的合并充斥着年度新闻的头条。这些新闻给业界带来了巨大的冲击与混乱，游戏业的内部也开始变得不明朗起来，很多东西都需要我们重新去适应。我想作为中小企业，如果不能看清形势早日对自己的定位作出准确调整的话，是很难有什么优势的。我想今后这也会是我们工作的重点。

2005年个人评价：GT4在海外市场的运作有一个非常不错的开始。 80分



山内 一典

polyphony digtal 代表取缔役社长

年整个工作的一个最好的总结，同时也是一个新的挑战的成功，我个人对此还是比较满意的。

「我想是该发表新GT的时候了」

在TGS2005公布了超受关注的摩托游戏TT之后，山内又爆出猛料，宣称新的GT在和这个TT同步开发中，这究竟是怎么回事呢？带着这样的疑问我们走访了山内。

——请回顾一下2005年？

2005年的首要目标是准备新的GT系列作品，尤其是面向新世代主机，必须有新的东西出来才可以。此外就是TT的制作，以往的年份我只要安心制作GT就可以了，去年多了一个作品，显得比较忙。不过呢，我个人觉得近10年来，游戏业无论是作品的内容还是商务运作的方式都没有什么本质性的变化，但在05年我觉得这些情况可能会发生变化。尤其是新世代主机的出现，让我感觉到一个新的时代的到来，新世代主机或许可以改变很多东西。首当其冲的就是新的硬件的出现，我们将面临新的选择。总的来说，我认为2005年的平静下面实际上掩藏着革命的开始，也许几年一遇的大革命就要爆发了。

——PSP与DS已经发售1年了，您有什么看法？

像这种便携主机的出现，让人们不仅在家，在外面也可以轻松地玩到游戏，实际上是保证了人们的游戏时间，确保游戏在他们娱乐生活中的地位。我个人认为这是一件很好的事情。

——您06年的抱负是？

争取用最短的时间完成TT最后的一些收尾工作，然后全力投入到新GT的开发工作中去。





↑任天堂的游戏普遍获得了业内人士的好评。

特集！由17位业界名人选出的2005年最有印象游戏

在这里，所有在本特辑中采访到的业内人士都将选出一款2005年给自己留下最深刻印象的作品。到底哪款作品最受业内人士的青睐呢？而这里又能体现出一些什么趋势呢？

厂商	姓氏	选出作品
SCE	小室	旺达与巨像
任天堂	丰田	任天狗
微软	丸山	EVERYPARTY
S・E	野村	铁拳5
S・E	河津	王国之心2
S・E	山岸	杀手7
KOEI	杉山	脑锻炼DS
CAPCOM	稻船	战神
KONAMI	小岛	旺达与巨像/战神
LEVEL5	日野	旺达与巨像
SEGA	铃木	任天狗
SEGA	川越	ULTIMATE SPIDER-MAN
NAMCO	吉积	旺达与巨像
REDS	广井	旺达与巨像
BANPRESTO	寺田	动物之森
TECMO	板恒	动物之森
POLYPHONY	山内	旺达与巨像

2005年个人评价：2004年因为DOAU的延期因此给了自己95分。今年则是因 100分



板恒 伴信

TECMO常务执行役 TEAM NINJA部长

为DOA4的延期给自己100分。如果没有延期的话我想300分也给了，因为这是自己尽了最大努力而制作出来的一款作品。虽然延期了，但游戏的品质是绝对没的挑的。

「我希望游戏业能包容挑战者的失败」

率领TECMO最强开发集团TEAM NINJA的板恒一向对微软的XB系列主机青睐有加，今年他推出了包括DOA4、忍者外传・黑、TECMO街机经典这三款作品。这其中最吸引眼球的当然就是刚刚发售的DOA4了，对于自己刚完成的作品，他怎么看呢？

板恒的最新作

死或生4



360全体用户都在期待着这款作品的到来，虽然它已经连续2次延期了。但FANS们更愿意相信等待换来的结果会是一款高品质的游戏。当然板恒不会让他们失望，除了一向绚丽的画面，平衡性更高的游戏系统和对网络的大力支持是游戏的大看点。

——DOA4连续2次延期了，这究竟是？

我是从DOA2时代开始正式参与格斗游戏的制作的，这次的作品也是我负责。至于延期的理由嘛，是在成品出来之后反复的游玩过程中，我发现系统还有一些不完善的地方，因此我决定再次对游戏的平衡性做出调整。或许比较愿意接受完美的事物是我这个人的一个毛病，但我想通过调整作品会变得更加出色。当然对于很多人，像我的制作组员、微软、制造业者、流通业者还有广大玩家来说，这并不是一个大家愿意看到的结果，这里也只能对大家说声抱歉了。

——2005年过的怎样？

还算不错，首要的成果就是DOA4了。除此之外还有两个收获，一个是忍者外传・黑。这款作品是一个改良版，前一代是我在动作游戏界的处女作，虽然获得了一定的好评，但我还是感觉有很多地方有再强化的必要。因此制作了这个改良版，对游戏的一些细节做了弥补。还有一个就是TECMO街机经典，类似这样的回顾类作品以前在PS2上也出过，但推出后的反响非常差，所以上面让我来做这款作品。对于把这些前辈们的经典作品集合在一起这件事来说，确实是有点失礼，因此我只能尽力去做到最好才可以。



——2006年将会怎样？

如果是一个年轻人活跃的年份就好了。近一段时期新类型的游戏推出的还是少了些，我希望游戏业能包容挑战者的失败，对一些勇于创新的年轻人我们应该采取肯定的态度，这样才会有更多的人去注重创新，这样游戏界才能有活力。现在的很多人都固守成规，爱走老路，我觉得这是很无聊的，让人没法接受。我想这该是年轻一代出现的时候了，抢去那些老迈者的位子进入游戏界，就这么简单。

对新一代主机的看法是？

DOA4没能赶上360的首发，确实是非常遗憾的一件事。不过我一直对别人说什么没兴趣，所谓的失败，是你自己首先承认失败，你才有失败的可能。而真正的胜利不仅是让对手心服口服，也要让旁观的人和胜利者自己都满意才算。其实战斗才刚刚开始，如果现在就下什么定论的话未免有点太早了。

——2005年您印象最深的一件事是？

内容分类表现的争论。比如GTA引发的很多问题，有些人对游戏根本没有一定的理解，就以一些性表现与暴力表现而大放厥词，在社会上造成很坏的影响。我认为如果对游戏这种文化消费品没有准确的定位，这样的问题还会继续发生。

「游戏市场将会进入因主机特性不同而实现共存的时代」

2005年个人评价： 实际上还是有些东西没有做，因为很多原因啊不得不放弃一些 **90分**



丰田 宪
任天堂 广报室 室长

东西，仔细一想还是挺可惜的。或许每年岁末大家都会有同感吧。但在选择了的事情上努力去做，而且能够获得一定的成果，我想这些还是值得肯定的。希望明年会更好。

——任天堂的2006年会是？

在2005年NDS的表现非常活跃，年底的MARIO赛车DS也取得了大成功。任天堂似乎恢复了元气，强调2006年将不仅在这些轻松的游戏上倾注力量，也准备推出大部头的作品。那究竟会有什么新动作呢？而革命的动向又会如何呢？

——首先回顾一下2005年，您认为任天堂度过了怎样的一年呢？

是取得了非常大的成绩的一年。我们一直努力推广的强调轻松娱乐类游戏在今年因DS的活跃而逐渐得到了大家的认可，我想这是非常有意义的。从TOUCH! GENERATIONS涌现的很多优秀作品真正实现了把DS的魅力展现给大家的目的，并且让DS发挥了自己的真正价值。我们看到很多之前并不关注游戏和一些女性都因为DS而开始了游戏生涯，让之前对游戏并不关注的群体开始接触游戏，我想我们在这方面取得的成绩还是很值得骄傲的。年底开始的WI-FI又将全新的通信游戏体验展现给了大家，并在短时间内得到了大家的认可，我想对于我们来说这是近几年最充实的一年了。此外GBM的发售与MINI FC系列相结合，在另外的战场上也取得了成绩，满足了不同层次用户的需要。

——2006年革命终于要公布了？

我想DS的成功会让很多人开始对我们下一台主机有所期待，这是理所应当的。我有足够的自信，相信革命一定不会让大家失望。

——请展望一下2006年？

游戏市场发展到了现在，已经进入一个多向选择时代。很多制作人会根据主机的特性去设计游戏，同时也有很多人会为了实现自己的设想而去选择不同的主机。比如DS就会满足很多拥有新奇想法的制作人，这是游戏市场开始活性化的一个重要理论推断依据。在这样的情况下我有理由相信，我们提供的主机平台将在今后满足更多制作人的需要。当然今年DS主要是以一些新类型游戏为主打，在吸引新的游戏人口方面做得很不错。但反面，在传统类型的游戏上面我们并没有什么太大动作。2006年我们当然不会放弃去年的成果，依旧会在吸引新玩家上大做文章，同时也会推出一些传统类的大作，满足现有玩家的需要，还请大家期待。

2005年任天堂大事记

月份	事件
3月	岩田聪社长在GDC上发表讲话，阐述了革命开发的基本理念 DS开始在欧洲销售 DS增加了两种全新颜色
4月	任天狗发售，获得以女性消费者为中心的强烈支持 DS再推出两款新颜色版本
5月	E3上公布了GBM的消息 E3上宣布革命将会通过网络实现支持FC等旧时代软件的消息
8月	DS再推一款新颜色主机 任天狗在北美地区发售
9月	TGS召开 在TGS的基调演讲上岩田公布了革命的操纵系统 GBM发售，复古的FC款式大受好评

2005年日本任天堂阵营销售BEST 10

排行	作品	厂商	销量
1	东北大学・脑锻炼DS	任天堂	85万4912
2	头脑教室	任天堂	72万5048
3	甲虫王者	SEGA	60万6523
4	动物之森	任天堂	57万7278
5	他马哥治的商店	BANDAI	55万0750
6	MINI FC MARIO（再版）	任天堂	44万8326
7	JUMP明星大乱斗	任天堂	42万5033
8	回转WARIO制造	任天堂	34万0510
9	任天狗・柴	任天堂	34万0213
10	口袋妖怪之不可思议的迷宫・青之救援队	任天堂	27万3434

「这场战斗才刚刚开始」

2005年个人评价： 虽然360刚刚发售不久，还不能有什么定论，但总算是顺利地 **80分**



丸山 嘉浩
微软日本 XB事业部 部长

将主机推向了市场，所以没有给比这个还低的分数的理由。可能前面我们在日本国内市场这一块上面做得并不能令人满意，所以这次我们的共识就是要在日本有所作为。之后就是在日本国内开始推行360的计划了，具体的动向还请大家今后关注。

XB系列的2006年会是？

作为新世代主机的急先锋，微软首先推出了自己的主机XB360，在XB时代主机在欧美地区取得了一定的成绩，但在日本国内一直处于半死不活的状态，这次新主机的表现将会如何呢？而让人关注的新的销售策略又会怎样呢？来看看微软日本是怎么说的吧。

——360现在刚刚发售，状况怎样呢？

根据我们目前收集到的数据，作为刚刚发售一周的主机来说，销量绝对是能够让人满意的。在首发的时候就有这么多的软件推出，而且在岁末年初，我们还将有一波新的软件攻势。有软件支持的主机才能卖得好，我想这个是绝对的真理。

——但是也有意见说首发的气氛并不是很好？

嗯，如果说在广告等方向来说呢，就算是受到一些批评也是没什么办法的，因为确实不是让人很满意。但实际上之后我们就会有新的动作，比如蓝龙的电视广告，我们将下非常大的力气来让观众留下深刻的印象。此外微软和第三方软件商在后面也准备了更多的作品，绝对值得您期待。

——回顾一下2005年，感觉360在E3上公布之后到发售，速度非常快啊。

说起来确实是这样。虽然我们是最晚公布的主机，但却是最快发售的。因为在E3后，无论是硬件方面还是软件方面我们的准备工作都已经做得非常到位了，尤其是软件方面，在数量和质量上都很不错，因此我们认为准备已经非常到位了。这之后呢，很多厂商在360上的作品也都发表了，在这样的一种情况下，我们认为时机已经是比较成熟了，因此就在这样一个时期推出了主机。这也算是一个很顺其自然的结果。

——2006将会是怎样的一年？

作为我们来说，是以一个挑战者的身份出现在游戏市场里的。对于SCE和任天堂，我们在很多地方可能做得还不够，因此不努力的话恐怕会很麻烦。先出主机既是一个机遇，同时也是挑战。今后我们将在网络方面有更多动作。现在人们的网络游戏观念可能局限于MMORPG这样花时间很长的东西上，但实际上HALO这样短时间就可获得乐趣的网游也是很有发展的，今后在观念方面我们会对用户做出一些有意识的引导，让大家更能体会网络的乐趣。

2005年XB系列大事记

月份	事件
3月	微软的工程师在GDC上发表讲话，闪电公布XB360的情报
5月	在MTV公布了360的具体情报。在日本则以专门的电视节目形式公布并同时举行了一个发布活动 S・E正式公布FF11将在360上推出
7月	公布了搏击玫瑰XX等软件
8月	微软在德国举办的主题活动GC上公布了在北美与欧洲市场上将会推出不含硬盘版本的360主机
11月	公布了360能够运行的XB游戏，其中美版游戏有约200款，日版游戏约12款 美国发售360，势头很猛，在发售1个月后仍很难买到主机
12月	欧洲发售360

2005年日本XB阵营销售BEST 10

排行	作品	厂商	销量
1	山脊赛车6	NAMCO	2万2776
2	寓言	微软	1万3938
3	完美黑暗	微软	1万3758
4	KINGDOM UNDER FIRE	JARECO	7383
5	OUT RUN2	SEGA	6936
6	NEED FOR SPEED	E・A	6302
7	SPIKE OUT	SEGA	6232
8	极限运动	微软	6044
9	忍者外传・黑	TECMO	4892
10	HALO2	微软	4266

2006年将是决定近10年游戏业发展的一年

2005年个人评价：2004年的时候满分100，我给了120，可今年只能给97分。因为 **97分**



吉积 信

NAMCO CT事业部 CT总策划组 制作负责人

虽然今年自己感觉很满意，但有些地方还是没有做到100%的好。当然新作品传说是绝对可以给120分的，因此可以给自己这样一个比较不错的分数。

目前已经成为NAMCO看家RPG系列的传说系列在最近又推出了最新的一作，作为已经在社内取得雷打不动的传说系列，他的制作人会有什么看法呢？在刚刚结束最新作一系列的发行活动之后，制作人吉积接受了我们的采访。

吉积最新作

深渊传说



传说系列的10周年纪念作品，保持了像格斗游戏一样的战斗画面和大人气画师藤岛康介的精致人物设计这两大特色之余，作品也有一些新的改进，有一定的尝试，精彩的故事也是其一大特色。

——请先回顾一下2005年？

因为有新主机的公布，所以TGS2005吸引了非常多的人来参观，表面上的游戏业是非常繁荣的。但实际上，在游戏销售这个问题上，今年的状况就很不能令人满意了。别看传说系列有很多附属产品的出现，比如音乐CD等，但现在的音乐市场也不是很景气。我感觉游戏产业在多元化，但在很多地方还是有一定的局限性的。今年旺达与巨像的销售状况还算不错，这让我觉得比较高兴。很多东西都是这样，用心去制作的东西就应该得到相应的赞许。但我个人总有游戏是不是已经不符合现在的社会需要这样的忧虑，很多制作组在制作游戏时都是战战兢兢的，这样的状态下你很难求什么创新。现在的游戏市场对制作人的要求非常高，几乎是不允许你有半点闪失，必须随时全力以赴，但就算这样有时也不能得到应有的回报，实在是很难做。





——那您认为2006年将会怎样？

我认为，2006年将很有可能成为决定近10年游戏业发展的一个年份。日本市场很有可能抛开最近的不景气，游戏很有可能再度成为热门商品。当然今后的事情现在还很难说，因此我既期待，也有少许不安，只能尽自己的全力了。

——2006年传说系列将会怎样？

传说系列的新作品可以说是加入了所有我希望有的新要素，这些东西能够得以实现我自己是觉得很高兴的。不过藤岛先生在作品完成之后，主动来问我"新作会在什么时候推出？"感觉真的是很有干劲，而只要玩家还对传说系列有所期待，我想我们就不能辜负他们，必须全力以赴，做出优秀的作品。别看我今天感冒了，有点没精神，但2006年我是一定会全力以赴的（笑）。

对新一代主机的看法是？

首先要说的是360，抢先在其他主机之前推出确实是占了先机，尤其是在美国估计还会有非常优秀的表现。估计和XB时代一样，在欧美地区的高销量将保证他们抢先在市场上保有一定份额。因此我想至少在前期他们将会拥有一定优势，因此我们将会对其比较关注。PS3因为情报太少还不好说。革命的话，我个人也非常想玩，因为之前任天堂的主机我都买了，这次也应该不会错过。而且对其能有怎样的表现也是非常期待的。

——2005年您印象最深的一件事是？

当然是NAMCO与BANDAI的合并了。对业界的影响很大，对我自己也一样。虽然以后就是一个公司了，但我也不想输给BANDAI的各位，相信会形成一个良性的竞争关系。

新世代主机将不会出现某一方独霸的局势

2005年个人评价：2005年无论是媒体还是游戏，都发生了很大的变化，是一个比 **60分**



河津 秋敏

S·E 取缔役 开发总负责

较复杂的局势。目前我的主要任务是FF12，因为作品要在3月才能发售，因此现在还很难给自己太高的分数，也只能这样了。手头的其他几个制作计划也要在2年后才能看到效果，所以要想给自己加分看起来也是比较困难的。

拥有DQ与FF两个大作的S·E在2005年推出了很多新作品，秋天举办的单独厂商交流活动也取得了非常大的成功，可说是非常充实的一年。年底的王国之心2也很受欢迎，同时06年3月就将推出的FF12同样引人关注，而负责这两款作品的河津在年底有什么想法呢？

河津的最新作

最终幻想12

游戏界中与国宝级RPG DQ并称的两大RPG系列，就算是在软件资源丰富的S·E社内部也是非常重头的作品。虽然经过了多次延期，但支持者们依旧期待度丝毫不减，现在终于确定要在3月16日发售了。自从03年的X-2以来，FF系列已经3年没有正规续作出现了，这次的表现会怎样呢？

——2005年似乎没有什么特别热销的作品出现？

因为是新主机发售的前一年，所以出现这种暂时的寂静也是比较正常的，回顾10年前不也是这个状况么？因此我认为现在软件销售情况不好，这种大战前硝烟弥漫的气氛起到了相当的负面作用，玩家也会更关注新主机的动向。包括我，也希望新世代主机能够早些出现。

——S·E将把TAITO变为完全的子公司？

这个商业谈判目前还在进行中，而且就算是现在完成了合并，也并不可能立刻就会发生什么太大的变化。涉及这个事件的很多作品都要在2年后才会推出，因此最快也要到那个时候才能看出这个事件的影响。

——S·E加入了PSP与DS的开发阵营，但似乎这一年推出作品并不多？

PSP并不是一台纯粹的游戏机，这点SONY曾经强调过，他们会在很多领域有所行动，而对于我们来说则需要一定的时间去观察。DS当然势头很好，这一年有很多优秀的作品出现，主机的销量也在逐步上升，尤其是年底的很多新作品，非常让人满意。我想我们或许会很快有所动作，因为只有有了玩家基数的保证，作品的成绩才有保证，我们才能保证作品的品质。

——2006年您认为会怎样？

不知道有没有人有和我一样的想法，那就是新世代主机将不会出现某一方压倒的局势，至少我是这么认为的。如果出现了这样的局面的话，那我们就必须根据每一台主机的特性提供相应的软件支持。当然作为消费者来说，购买了主机后当然希望优秀的作品都能出现在该主机上面，但对于制作者来说，还是多一些选择的局面更容易让人接受。如果几家能形成互相牵制的局面的话，我想对于整个游戏界的发展也会有很大的好处。



对新一代主机的看法是？

首先要说的360是一款非常优秀的主机，而XBOX LIVE在日本地区的普及程度是其能否有非常优秀的表现的前提。参照欧美地区的情况你就不难发现，XB LIVE的普及保证了他们的高销量。PS3我感觉按照现在的规格开发费用将会非常高，但我觉得也不可能把软件价格设成每张2、3万日元，这个问题如何解决就要看今后的发展了。

——2005年您印象最深的一件事是？

S·E PARTY2005。去年的E3、TGS固然都是前所未有的大盛况，但作为单一软件厂商举办的展会还是以前从没有过的。正好去年我们的作品非常多，其中不乏拥有很多支持者的作品，当时就想到会有很多支持者到现场助阵，于是活动取得成功也是意料之中的。

2005年个人评价：首先要说的就是异兽传说了，这个年初的作品的表现还算可以 70分



山岸 功典

S·E 事业计划推进部
计划创意与策划部 总监

这是让我感觉还算不错的事情。此外经过长时间的准备，北欧女神传系列的新作也终于发表了，这是我下半年最主要的成绩。不过这个计划也并没有什么太多的作为，因此还是要给自己扣掉一些分数的。

「这似乎将会是比较混乱的1年」

从ENIX时代就制作了星海传说和北欧女神传等经典作品的山岸，无疑是RPG界的名手。作为RPG游戏潮流的执牛耳者，2005年他有怎样的动作呢？而06年他又面临着什么挑战呢？

山岸最新作

北欧战神传2

前作发售6年之后终于推出了续作，因前作的成功新作品很受关注。游戏的故事以少女战士西梅利亚的经历为核心，讲述了神话时代人与神之间的复杂关系。此外，前作也将在PSP上重新制作发行，这2款作品构成了06年的“女神计划”。

——年末终于发表新作了，您感觉如何？

2005年上半年我们的主要作品就是异兽传说了，游戏的成绩还不错，让我们很受鼓舞，这对我们来说无疑是一个成功的挑战。但实际上在推行这个新作品的时候我们也受到了很大的阻力，就是说现在软件商业反映到消费者这一层面，具有相当大的依赖性、从众性。大家不是去根据游戏类型或是品质、创意等东西去选游戏，而是仅靠游戏的招牌来选购。比如说，我买游戏不是因为这个游戏多好多好，而是因为他是什么什么著名系列，我认为这很不好。实际上这样的消费观念造就了一个保守的市场，大家都会固守陈规，没有人愿意去尝试创新，这对我们整个市场来说无疑是非常致命的。



——北欧女神传将是S·E的第一个PSP游戏，您有什么看法？

PSP是非常棒的一台主机，我很难用看待传统掌机的眼光来看待他，因为他包含了很多新技术新观念在里面。但同时对于制作人来说也是比较麻烦的一个平台，如果不能有很抢眼的表现，玩家想必也不会满意。这次的作品对于成本与品质之间的平衡确实是很难掌握的，因此新作品中我们加入了新制作的影片，尽量让新老玩家都会对作品满意。

——您认为2006年将会是怎样的一年？



我认为或许会比较混乱吧。新世代主机刚刚发售，每一台都不会有什么太明显的优势。PS2时代或许会有很多插曲类的事件发生，但总体的发展趋势你是大致可以掌握的。但新世代主机我想需要2年左右的时间，才能确立一台主机的领跑优势。我们现在显然无法预测后面将会发生什么状况，因此不得不面临很困难的抉择，而且新主机的开发费用也要比现在要高很多。在一切的一切都不是很明朗的现在看来，我想明年将会出现一定程度的混乱。

对新一代主机的看法是？

现在看来似乎PS3的情况比较适合开发软件，但实际上新世代主机的局势非常不明朗，现在也只能窥斑见豹地泛泛一谈。只是360的话，我觉得从发布到发售，相隔的时间未免有些太短了，对于消费者来说确实有点快，还没有做好精神准备，不如再拖一拖。

——2005年您印象最深的一件事是？

S·E PARTY2005，是很盛大的派对。另外还有一款想特别提一下的软件，就是杀手7。今年我一直在玩GC，BIO4的完成度非常高，不过相对地杀手7的创意与内涵深度比较高，无论是从立意上还是细节的处理上都很有艺术价值，故事的引申含义也非常耐人回味，绝对是今年最有内涵的另类作品。

2005年个人评价：其实是很想打100分的，因为人生总是要追求最好的东西，有 70分



广井 王子

REDS 会长

这个想法是理所当然的。不过自己在一年中的工作还有一些不到位的地方，因此也只能给到这个分数了。小说连载等活动自然消费了我很多精力，但自己想做的事情还有很多，之后也必须努力才可以。

「游戏业在不久的将来将出现很多新东西」



广井王子：“对于我自己来说，以游戏为立足点，可以展开去获得很多东西。而现在又正是一个信息时代，很多东西都与其他资源有着很深的联系。我想游戏也要进入一个变化的时期了。或许今后我们的制作都可以请一些玩家来参与，这样才有趣。”

广井最新作

樱花大战5

除了这款最新的游戏作品之外，OVA也马上就要推出了。时间将是2006年末至2007年，目前预计推出6卷，还计划推出3部剧场版。看来除去游戏，在更多领域里广井都会相当忙碌。

——请您回顾一下2005年？

要说的就是樱花大战5的推出了。其实对于这个作品来说，我的工作在2004年就已经基本结束了。所以今年是一个杂务比较多的年份，比如1月播放的英雄动作片“魔弹战记”我就有参与制作。05年我还与新的制作组一起工作，大家合作得很愉快，工作也进行得很顺利，我想这是一大收获。此外我还参与了电视剧的制作，还有玩具的制作，我也写了一本书，真是非常充实的一年。或许在很多地方做得还不能说很好，但至少这一年里我显得很有活力。

——樱花系列中有新人物登场？

你说的是纽育星组吧。我想这是一个标志，标志着樱花5与系列前面作品的不同的地方。这些新角色的登场，会吸引一些新的用户参与到我们的作品中来。2006年3月我们还会举办星组SHOW，和以前传统的歌谣SHOW会有一定的不同。目前预计公演2-3场，因为2005年樱花SHOW反响很好，但80%左右的客人是以前从来没有看过樱花SHOW的，多半是因为星组他们才会进入剧场看SHOW，这就是星组效应了。而且樱花系列目前也已经10年了，是一个该换血的时代了，有新角色的出现不是挺好吗？不过回顾樱花的这10年，确实充满曲折。从SS、DC到PS2，樱花经历了整个游戏业的变迁，也受到了大家的喜爱，我想该是一个给其加入新东西的时候了。此外，我也写了新的小说连载，也是近5年的一个总结，其中很多情节都比较新，算是一个挑战吧。

——您认为2006年会怎样？

嗯，新主机的推出一定会让游戏业发生一定的变动，这是毫无疑问的。作为制作人来说，我们必须尽快看到市场发展的趋势，适应新的环境，尽自己的力量让游戏业更加繁荣。



对新一代主机的看法是？

自从SFC后期的“天外魔境ZERO”之后，我就没有在任天堂的主机上推出过作品了，一算也10年了。如果说个人意向的话呢，现在有点想在任天堂的主机上做点什么东西了。也许是个人性格的缘故，比起那些数据来说我更愿意注重新主机究竟能够实现怎样的创意，我认为这才是最重要的。

——2005年您印象最深的一件事是？

游戏的周边领域得到更多扩展。今年是游戏进化的一年，很多新功能，包括像网络、电视信号接收功能等等，对于游戏的扩展性来说确实是完成度很高的一年。此外手机上的游戏在这一年进化也非常大，技术的进步使游戏能够在更多平台上出现，我想这是很让人欣慰的。

2006关键词!



↑2006年一切谜题都将有一个圆满的答案。

高清

2006对于HDTV来说，是背负着众多期冀的关键一年。高清，HDTV，这个名词从来没有今天这样离我们如此之近。几乎所有新生代的视频产品，都急不可耐地要和高清挂上关系，或是在这个基准上分出高下。昨天还是视频骄子的DVD，一夜之间便成为了落伍的代名词，而720P、1080i、1080P等等这些拗口的数字在一顿狂轰滥炸之后，已然是妇孺皆知的"高清"标准，但细究起内在的真正涵义却没有几个人能够说清楚，更没有人指出对于一个游戏来说，我们到底有没有数清DOA4女孩子们小裤裤花边上条纹数量的必要——尽管笔者也认为对很多人来说这是购买高清电视和对应内容的巨大动力。



↑DOA4会不会成为换高清的最好理由?

问题在于，直至今天，欧洲、美洲乃至东亚的电视高清规格都日益明朗，唯独我们还如堕云雾之中，搞不清中国的高清到底会是一个什么状况，现在购入的电视设备究竟符不符合未来的标准?我们是否会有另一个WIPI或者SVCD那样的故事发生?这些谁也不清楚也不知道，对此消费者永远面对的是不透明。我们只能期待未来以国标推出的国内电视，不至发生被强制阉割的事件，能够让我们正常地享受到Xbox 360或是PS3的精彩画面，足矣。

3G

吵吵了这么多年，3G看来终于有望于今年在中国大陆登场了。

对移动行业来说，3G是另一个期待中的利润增长点。但国人消费的习惯不改，那怕是升级到4G、5G也毫无希望。单只看看国内8000万手机用户有几个试过短信以外的增值服务便可以知道，靠手机下载、联网游戏来获取巨额利润的可能性会有多大。绝大多数用户仍然热衷于自己来DIY被Crack的游戏，正如一如既往热销的盗版软件一样。联通曾经一度采用取消手机数据线的方法来强迫CDMA用户使用网络下载，但结果适得其反，这其实试都不用试，有脚趾头的人用它想想就可以预计到了。

要推广3G相关增值服务的方法只有一个，那就是把内容绑定在用户日常生活需要之上。手机是大多数人类少数会长时间随身携带的电子设备之一，在这方面甚至比便携式游戏主机还有更大的优势。但绝大多数时间都出于等待的闲置状态，如何利用这段空闲的时间来攫取利润，是2006年3G时代的主要奋斗方向。

革命

任天堂的新主机让很多人回想起Matrix的大结局，这当然和"革命"这个名字有很大的关系，同时，Rev所带来的那种虚拟现实的游戏方式，又让很多敏感的玩家感觉到离Matrix的脑后插管接近了许多。

很多人把任天堂推崇为游戏业界的创造者，就连N氏自己也一直以游戏性者革新自居和自豪，而革命则是这种精神发展到极致的一种表现。不过客观地来看，任天堂对于"整合"要比"创造"更为擅长。任天堂更懂得如何把一些常见的、不为人所注意的部件组合起来，然后给人一个意外的惊喜并且获得成功。Pokemon、NDS无一例外的都是这种概念的典型成功，反而像Virtua Boy这样的产品，倒是因为试图来一场"革命"而革掉了自己的小命。

Sega的无数例子告诉我们，超越现有民用技术水平和玩家实际情况的革命是失败的。谨慎的任天堂在吃了VB的苦头之后，对此应该有着更加深刻的理解，所以我们有理由相信革命将是一个深思熟虑之后，兼顾了整合与创造两者统一的产品，我们也有理由对Rev有着更多的期待，都愿意看到传统的任天堂能够带来真正的惊喜。

2006年这场恰如其分的革命，或许不见得会彻底夺回N氏自己失去已久的王座，但却必然会给沉闷已久的业界带来一场暴风骤雨和新鲜的空气。

个性化

在这个开始推崇DIY的时代里，个性化无疑是时尚的典型代表。

从来没有一台视频游戏主机能够像Xbox360那样对个性化如此重视——不单单是那块便于拆卸更换的面板，那只是外表-360内部对个性化的诠释更加完善。NameTag，Xbox Live,等等这一切，让玩家有可能创造一个相似却又充满独特个性的游戏空间，每个人可以用自己不同的方式来体验相同规则的游戏，这无疑是对玩法的又一种突破和补充。



↑革命被层层迷雾包裹，E3上一切将见分晓。

可以预见到360之后PS3会对主机的外观做怎样的调整和改动，甚至于Rev也有可能会增加不少充满个性化或DIY可能的空间，在这里，游戏的概念被延展到了电视画面以外，是的，个性化本身就是一种游戏，2006年则注定将会是DIY在游戏业兴盛的一年。

规格

貌似今年有很多规格等待尘埃落定，其中最引人注目，自然便是新一代高清光碟的标准。究竟是HD DVD能够最终胜出，还是Blue Disc可以拔得头筹，2006将能见到分晓。

BD目前的呼声和人气都趋于爆棚，但这并不意味着HD DVD的获胜希望已经彻底终结。事实上，技术水平并不完全是确立规格标准的唯一标准，消费类产品的最终决定权常常会落入普通用户的手中，而他们的评判标准往往非常简单而直接的：价格。

平民百姓不会也没有能力来区分HD DVD和Blue Disc内在的奥秘，在画质相同或者差别不大的情况下，90%的消费者都会冲着便宜廉价的那个标准奔去，而在这一方面，HD DVD无疑占有很大的优势。至于很多人提到片商的支持，这点虽然重要，但硬件的普及量才是最终左右片商政策的关键因素，发售前的加盟宣言远不如实际行动来得更有效。更何况，微软的态度左右着PC硬件商的态度，而这很有可能成为两种规格争斗的最终焦点，2006年的这场规格之战，过程必定惊涛骇浪，而结局或许会让人大跌眼镜。

决战

毋庸多言，三国鼎立的2006年，对于视频游戏业界来说，必然是一场血雨腥风的决战。

在这场决战中，任天堂大可以置身度外，以一种闲散的心情来关注微软与索尼两家的死磕。这倒并不是在说N氏已经无足轻重，实际上业内很多分析家已调高了对任天堂的预期，甚至认为其新主机有可能会成为三大平台中最成功的一个。这主要是因为Rev本身的定位便决定了其产品不会与另两家产品直接冲突，而其低廉的价格加上新颖的操作方式，使得消费对象是否拥有360或者PS3，都会愿意为其再次破费。

但是对于整个业界来说，更关注的仍然是微软和索尼的对决结果，因为这个结果对其它行业的影响，远比任天堂重回视频游戏的宝座来得重要许多。微软的live.com大计能否顺利实施？索尼主导的蓝光是否能成为新一代视频光碟的标准？这些都将由两者的胜者来决定，并且会对整个消费类产品行业乃至软件行业的发展产生巨大推动。客观的来看，这场争斗微软的胜率仍然不高，但索尼却绝对输不起。在这种微妙的局面之下，2006年的业界将是奇妙而充满悬疑的世界。

Players' Arena

这是国外大型游戏厂商第一次在国内所作的尝试：耳目一新的环境，各种爽酷的大型游戏设备，先进的技术以及良好的服务，可以说，这是一个全年无休的室内版嘉年华，Sega Sammy恐怕也正是看到了嘉年华所带来的丰厚利润，才最终决定以这种方式踏入中国市场。然而谁也料不到在开业的第一天就遭遇到水土不服，被迫停业休整并美其名曰：设备调试中。

Players' Arena当然有自身的问题，未向国家级的文化管理部门申报，本身就是一个莫明其妙的失误。更不可思议的，对于Sega来说这已经不是第一次了：当初SOC进入中国网游市场时，其在新闻发布会上宣布进军大陆的作品事先也并未在文化部备案，因此受到了来自上面的点名批评。同样的错误能发生两次，也不知道该让人说些什么。

不过最有趣的还是Player' Arena的问题能够如此迅速地搞大，有赖于同行主动举报。坊间甚至有传言说举报者就是同样源自日本的故友，虽可信度不高，但也不得不让人嗟叹。街机在中国早已被打得体无完肤，难得有这么一家企业愿意改变形象做全新的尝试，却也免不了被暗箭所害，看来"同行是冤家"这句话恐怕再过100年也不会改变。

当然玩家的愿望总是简单而明确的，但愿Player' Arena能在2006年内早日结束"设备调试"，让国内玩家也能享受到与国外同步的刺激和快乐，并且希望这种模式能够给颓废多年的国内街机市场带来新的突破。

游戏黑客

2006年将是Hacker们疲于奔命的忙碌一年，新主机们预定在这一年内全部亮相，而0 Day的那些高手们也正信心满满地准备攻克新的堡垒。

每当有新主机登场的时候，中国的那

些电玩店的老板们总是会信誓旦旦地对买家宣称：盗版将在三个月内出现。他们说得如此斩钉截铁，就像是头一天晚上得到了国外游戏黑客私人电话的保证一样。实际上，正视一下现状我们必需承认，新游戏平台的Hack工作只会更加艰难，而不会是一帆风顺。

事实上，Dreamcast和GameCube两台主机最终能够被破解，都是因为通讯软件上的漏洞被利用的关系。DC的问题出在和NGP的互连上，而GC则是PSO的Bug帮了大忙。从这两点来看，破解游戏主机本身已经存在着很大的偶然性。而PSP通过网络方式升级Firmware的方式更是让Hacker们处处碰壁，许多破解小组已经放弃了在PSP上的继续努力，而不少玩家也因新游戏的诱惑而放弃了对破解版本的执著，索尼的反黑客计划，至少在目前算是实施得相当顺利。

同样的，宣称3个月内将出现的Xbox 360破解，尽管谣言纷纷，但在农历新年到来之时仍然还只是一个幻想。实际上，能够备份出软件的ISO和能够让其在主机上运行完全是两码事，而且沿用DVD媒体也并不意味着Crack主机更为容易，在2006年里，游戏黑客们仍然任重而道远。

测试

测试这个话题，在2006年里必须要特别关注一下。因为在一向以严谨审核自居的视频游戏界，我们已经两次遇到了同样的问题：两部大厂的动作游戏作品存在着令人惊异的类似Bug，Soul Calibur3和DOA4的玩家都有很大的可能遭遇到辛苦记录被误清的Bug，而这一切与测试的缺失不无关系。

按理来说，视频游戏软件要经过软件商自测和硬件商审核两道手续，出现这种质量缺陷的概率本应该为零，但事实往往并非如此。来自Namco的消息称，为了要赶上发售档期，索尼SC3根本就没有对游戏做任何系统的测试，而世取山也是在明知有这个Bug的情况下仍然做出了如期发售的决定。我们对Tecmo的情况并不清楚，但也可以推断出，八九不离十也是赶工造成测试失位的产物。2006年是视频游戏竞争激烈的一年，时间、档期对主机的胜负往往有着决定性的因素，为此，测试的空间被压缩几乎是必然的选择。在另一个方面，第三方软件商为了更大的利润，追求越来越短的开发周期和越来越少的人力资源，而这也将直接影响到测试的时间和质量。而对于革命这种主机，鉴于其几乎无限可能的游戏操作方式，如何制定出系统的流程进行科学的测试则更成问题。我们几乎可以预见，2006年的视频游戏业将会遭遇到前所未有的大规模Bug的骚扰，测试问题也将变成一个焦点。

中国游戏业

转过年来盛大令人惊讶的急转而下，揭示出人们对中国游戏业昙花一现的担心并非多余。中国游戏市场长期以来重销售而轻研发，严重缺乏技术积累，到今天终于弊端尽现。盛大自主研发的产品无一例外均以失败告终，并不应该归咎于开发人员水平不够，而应当直指管理研发队伍的高层。而其他运营商在窃笑之余是否能因此吸取教训也仍然是一个未知数，更何况开发是需要技术沉淀和时间的积累，在很长的一段时间里只有投入却并不能见到效果，而中国的运营或者投资商则常常心急如焚，追求短期效益，这矛盾造就出一半天堂一半地狱的中国游戏业。

但在中国偏重销售也并非完全没有道理。国外厂商常以中国人口基数为标尺，窥视着这个市场的巨大潜力。确实，13亿的人口本该是取之不尽用之不竭的消费宝藏，但巨大的人口数量和超低的平均消费能力却是一对让人心碎的矛盾共同体。我们有潜力却无市场，其原因在于芸芸众生的口袋还始终不够充裕。对于仍然持有原始消费习惯的国内用户来说，技术本身并不重要，重要的是销售商所描绘出来的美丽世界和幻想，却没人愿意为智慧买单。也许，当2006年我们重新审视并重视起教育这个产业之后，一切都将会有改观。

特约撰稿人：王俊生

谨贺新年——来自游戏制作商们的2006贺词

●ARK SYSTEM WORKS

新主机将在今年连续登场，为了不使公司的名号蒙羞，我们会一直以挑战的精神制作新游戏。今年还请大家继续声援我们，以及我们的《GUILTY GEAR》！

●IREM SOFTWARE ENGINEERING

去年我们发售了《废旧品浪漫大活剧BUMPY TROT》《拼图俱乐部with BUMPY TROT》《弹子乐园12》等作品，并收到了大家的热情回信，我们从心底里表示深深的谢意。我们今后也会努力制作“IREM SOFTWARE ENGINEERING所独有的”游戏。今年我们也预定发售《绝体绝命都市》《废物浪漫大活剧BUMPY TROT 2》等游戏。我们期待着通过荧屏与诸位见面的一天。

●ATARI JAPAN

为了让人们更加了解ATARI，让更多的玩家享受到有趣的游戏，我们会比以前更加努力。我们会在各种形式的游戏上延续自己的软件链，请大家拭目以待。

●ARUZE

2005年的《影之心 来自新世界》受到了大家的广泛支持，我们在此表示衷心感谢。我们的最新商品《影之心 来自新世界 Starter Pack》于2006年1月19日发售，还没有玩过的玩家请一定要利用这个机会尝试一下！

●ALPHA SYSTEM

今年我们会发售《式神之城Ⅲ》在内的许多新作，敬请期待！各种详细情报还请浏览我们的网页。对于各位ALPHA的支持者来说，接下来发售的东西将会非常精彩，还请大家给予更多的支持。

●M.T.O

从预定春天发售的《可爱的小狗DS》，到《梦之太阳岛 -在主题公园游玩吧-》（暂定）《茶犬的小屋DS》等等，我们制作的软件将以NDS为中心，以“可爱！”“有趣！”为主题，并且不断延续下去。请大家轻松地等待吧！

●角川书店

从今年1月开始，我们将会以《蓝之断片》作为开始，在软件领域全力起跑。我们会始终保持心中的火焰，让思路全力回转，为大家提供各种各样的软件。新的一年请多关照！

●CAPCOM

我们在PSP上的《街头霸王Ⅲ ↑↑》，NDS上的《生化危机 死寂》以及PS2上的《新鬼武者 梦之黎明》都将发售了。今年的CAPCOM也会毫不停歇地向前跑，请抱着比去年更高的期盼来等待吧！

●Q ENTERTAINMENT

2005年，我在世界上飞来飞去，度过了前所未有的充实的一年。我觉得2006年将是使耗费如此心力培育出来的种子开花结果的一年。总之，大家请先期待《九十九夜》的发售吧。在这之后，我们还会有很多能让大家感到惊奇的行动，请期待那个时刻的到来吧！祝愿大家今年都过一个好年。（董事长CCO 水口哲也）

●CLOVER STUDIO

我们将向着《大神》的发售全力冲刺！在这部作品之后，我们还紧邻着下一部作品的开发，因此现在丝毫不能懈怠。不过，现在我所想的并不仅仅是手中作品的事，还包括摸索能让我和支持我的社员们能够安心进行制作的环境，以及在这种环境中制作什么样的东西。针对这两个主题，我正在一刻不停地思索。在今年中，我也将继续我心中的激动！（董事长 稻叶敦志）

●GAME ARTS

从GAME ARTS创业至今已经过了22个年头了。今年的目标是让网络游戏《格兰蒂亚在线》运营成功。这将是一款形式前所未有的网络游戏，敬请大家期待。我们今年也会继续努力。（代表人 宫路洋一）

●GAME REPUBLIC

新年快乐！大家好，我是冈本。2006年无论对GAME REPUBLIC。还是对冈本来说都是个“一决胜负”的年份。我们将会推出比大家想象的还要多的游戏，而且不仅在量上，而是在质上也要实现飞跃。这是一个在好的意义上“偏离”大家期待的计划，不过说实话，这个计划可真是很要命……（董事长兼社长 冈本吉起）

●KOEI

2006年，新世代游戏机将齐聚一堂，揭开新游戏市场的序幕。KOEI在这一年中将会提供很多能令大家感到心动的游戏作品，敬请期待。

●KONAMI

今年将会召开很多体育盛事，KONAMI也会同时通过电子娱乐与健康服务事业，度过体育精神红红火火的一年。今年也请多关照。

●STING

今年春天，由敝社开发的原创最新作，GBA用S・RPG《王女联盟》即将发售。从《王女联盟》开始，我们将会开发更多更有趣的游戏作品，为了实现这一目的，我们的制作组将会团结一心。在这一年里也请多关照！

●SEGA

2006年，我们将预定发售许多新软件。为了让业界能够变得更有活力，SEGA将会继续努力。今年也请多关照。

●TAITO

今年我们也会为了给大家提供各种优秀的商品而努力！

●SONY COMPUTER ENTERTAINMENT JAPAN

2006年来了！为了做出更多让大家喜爱的软件，我们正在紧锣密鼓地进行准备。请大家继续以温暖的目光关注SCE的动向吧。

●CHUNSOFT

我们今年也会制作能让大家得到快乐的商品。请多关照。

●D3 PUBLISHER

去年我们发售了40款以上的游戏软件，不知道大家有没有从这些游戏中感觉到快乐呢？我们今年会做出更多有趣的软件来，还请大家多多关照！请期待我们在Xbox360和PS3上的游戏吧！

●TECMO

虽然并不是什么出奇的愿望，但我们希望今年能够成为面临很多挑战的一年。

●TOMY

2006年我们将会面对公司名称变更的大事。今后为了提供更多能让用户们感到快乐的优良软件，我们还会继续努力。请多关照。

●NAMCO

谨贺新年！NAMCO今年也会继续努力（到3月为止）！从4月起，我们就要作为BANDAI-NAMCO开始努力了！

●HUDSON

从Xbox360开始，2006年新主机将会轮番上阵。我们将会以不输给这股势头的干劲来努力的！

●BANDAI

我们在2006年也想作出让大家感到高兴的作品来。请大家继续期待BANDAI的游戏吧！

●BANPRESTO

2006年是次世代机元年！为了提供崭新的价值，我们会竭尽全力。请期待今年的BANPRESTO吧！

●MICROSOFT

Xbox360终于在2005年年内发售了。2006年，我们将进行重头软件发售，新作品发表等等，展开规模宏大的商业行动。请大家一定要关照Xbox360！

●LEVEL5

2006年，游戏机将迈向次世代，请大家和LEVEL5一起拿出力量向前跑吧！（董事长兼社长 日野晃博）

传说系列以它优秀的战斗系统和清新的人物故事向来是业界与玩家关注的焦点，是NAMCO的招牌之一。不知不觉间这个系列摸爬滚打了十年，而厂商也很合乎市场潮流地在这十周年之际给这个年头"深远"的游戏出了个纪念作——深渊传说。

从很多方面说，深渊传说都有着不小的改变，而人设自然是首当其冲。在深渊传说的消息公布时，就听人半开玩笑地说过："没有猪股的传说就一残废"……果然老牌画风是够深入人心。不过还好藤岛这回也比较下功夫，令人物摆脱了历代传说中那种有些稚嫩的感觉，更突出了一种华丽与成熟，让玩家们的褒大于贬。而在战斗系统上，基本模式虽没有什么特别明显的转变，不过人物在移动上终于不再仅局限于几条固定的直线，算是真正摆脱了2D横版式的战斗。

当对系列的同一种格调看太久后，人总希望能有点儿特别的创新。记得在游戏发售前去官网看人物介绍时，笔者对这回的主角十分欣赏。传说的主题向来比较积极向上，而为了体现这种状况，主人公们也都非常的阳光——往好了说是有正义感的热血汉，往糟了说其实就是单细胞的白痴……不仅如此，从永恒开始的传说似乎有了低龄向的趋势，男女主角们从青年少女开始变为正太萝莉，这令我这个"高龄向"的人十分郁闷。原本以为复活传说能摆脱这个"恶习"，但那个酷男主角也只是在装酷，骨子里依旧没有变化。不过这回深渊的男主角路库有了一种"痞"样，使我对这种另类的个性有些期待。等来到实际游戏中，也确实是这种感觉。但随着游戏进行了一段时间，因自己的无知而造成灾害的路克剪掉了长发，重新做人，结果不良少年立刻变成了三好学生，又恢复了传说的老格调，我顿时有种被耍的感觉……

不过继续玩下去后，我又开始改变了这个看法。路库确实是个热血且单细胞的主人公，但却并不阳光。得知了自己是复制人的他又遭到了一直敬佩的恩师的否定，他开始对自己的生存价值产生疑问——"我为什么会出生在这世上，真正属于我的地方是哪里？"他眉头皱得被阿尼斯称为"烦恼君"。当得知自己的生命快要消失时，路库也并不是那么大义凛然，他的内心充满着对生的渴望以及对死的恐惧。与一些热血到做作的主角们相比，路库显得更加真实。正是通过这面对死亡时感受到的求生感，"烦恼君"总算解开了心结——生存不需要靠"价值"来证明，人们与其他生物一样，出生、死亡，进行着种族的繁衍——这一切都按照大自然的规律进行，活着本身就是意义。但人类也许确实是自大的生物，或者更应该说，因为自大，所以才是"高等生物"。人对于普通的生存觉得还不够过瘾，于是编出了"生存意义"这个词，并造出各种华丽的词藻来比喻自己，自我满足。久而久之，人们开始用各种乱七八糟的定义来衡量生存价值，淡忘了对生的初衷。我们生存在世上并不是为了要创立什么丰功伟绩，也不是为了获得别人的认可，而是有着对生的执着。想要活下去，这是人们单纯的感情，不需要价值去衡量，不需要定义去评定。如若非要追求什么生存意义——这本身就没有意义。明白了这个道理的路库走出了老师邦的阴影，不再计较复制人的身份，他渴望继续生存在这个世界，并毫无迷惑地阻止了曾经的恩师的计划，路库的清澈甚至超越了自己的本体。这也是一种积极的生存态度，和阳光式的人生相比显得十分单纯，但却更加真实，接近人们的本性。

而他的竞争对手阿修，也是个很有意思但又十分倒霉的人物。

本来应是王位继承人的他因被邦诱拐而彻底改变了一生。本来应有的生活被路库夺去，自身的存在也被抹煞，成为了神圣火焰"ROOK"的燃渣，扮演着路库的宿敌。而说到主人公的宿敌角色，一般给人的第一形象就是处处跟主角对着干。但阿修并不算是敌人，他更偏向我方。其本来是邦的手下，但因不赞同他的做法而协助路库一行。口气蛮横，性格鲁莽，给他的最好形容词就是"猪突猛进"。但这个愣小子最后的结局却是那样悲壮……可以看出，本作希望表现的是一种生存观念，而为了让路库明白这一点、得到成长，阿修在故事中只好自我牺牲。

大的支持者，并不是个受别人保护的小姑娘。也正是因为有了她，路库才能得到改变，互相支持鼓励赢取了未来。一般来说，作者安排女主角的目的，要么是因为剧情需要这种人物，或者就是觉得应该有这么号人物来供观众"臆想"……而比起单纯的美丽"花瓶"，缇亚这样的女主角显得更加成熟、更能融入故事，真正在戏里吸引人们的眼球。个人认为这是种不错的描写，或许也可以算是传说步入商业化的表现吧。

不过比起我方，可能这代更拉风的是敌方的众BOSS们。此前传说系列刻画成功的人物还是有一些的，但敌方似乎还真没几个能留下印象。相对而言，这代的总BOSS邦和神将们描写得都十分成功：由爱生恨的阿莉爱塔、忠心耿耿的莉古莱特、冷静沉稳的辛库、仁厚忠义的拉尔戈、阴险但却十分搞笑的迪斯特。无论任何时代，人们都渴望摆脱拘束，获得真正的自由；而若是在当前的秩序下无论怎样挣扎，都无法得以实现的话，那么就将这个秩序毁掉，创造新的世界——这就是邦的理念，也是他们的目标。每个人都有着自己不为人知的过去，因此确定了各自的目的与信念，并将它贯彻到了最后。作品对诸"反派"的描写十分有血有肉，并不仅仅是靠造型吸引人的耍酷。在故事中，决断并没有真正的对与错，有的只是价值观的不同——这个简单但总被人遗忘的道理在这里再次被体现。

不过比起总BOSS邦，我倒是更欣赏作品对辛库的描写。辛库作为伊昂的复制人，因能力不够而要遭到处分，但被邦所救。因为世界对他不公从而憎恨整个世界，这是常有的公式写法，不过辛库却并没那么简单。他并没有像路库那样总感到自卑，而是接受了自己是"道具"的事实，他有一种自己的种族价值观念，并按照这个观念成为了邦的盟友。对世界仍有希望的人们、对世界已绝望的人们，两群不同的人为了自己所相信的未来，赌上全部去战斗。最终，世界的历史被推动，进入了新的时代，这靠的不是豪无变化的预言，而是发觉自己的错误、并努力去改变的人们的意志——即使是一个并非真正人类的复制人。

虚幻而深邃的传说

传说系列表现着一种积极向上的态度，歌颂了人的意志。而由作为道具诞生的复制人演出的围绕着生存的意义与意志的活剧，也许才是个真正深渊的传说吧。

□文/郭金达

在整个流程里，他都只能是在暗中协力的影子，在憎恨邦的同时又像路库一样带有对他的尊敬。"师傅就是为了让弟子超越自己而存在的。"——在神殿内，两个弟子为决定谁来超越师傅开始了最后的较量，但最终，影子依旧是影子……无法出现在光明中。将最后的任务交给路库的阿修就像火焰的燃渣一样，无声无息地消逝了生命。

复制体原本只应是本体的替代，而在这里，本体反而成为了照亮复制体的火光——这种带有些讽刺意味的反描写对于以复制人来表达主旨的整体故事来说，确实应该是不错的一笔，但对阿修这个人物而言，实在是非常残酷的事实。对于这种人物，我们恐怕也只能苦笑地说一句——你真是太倒霉了……

类似地，作为女主角的缇亚也跟路库一样有着与以往系列风格不同的感觉。传说的女主角们在战斗中的表现虽然也不算差，但故事中基本都是属于被保护的立场（在复活传说里就更直接了，连战斗都不上，完全的花瓶……）。而缇亚虽然偶尔也有罗莉式的一面，但基本同外表一样是个很坚强振作的御姐。为了自己的信念不惜和敬爱的哥哥与老师战斗，和凯一样是路库最

在RPG的故事中，经常提倡的一点就是人的意志。人们是按自己的意志存在于这世上，而不是某个预言或者是某某神明的傀儡。即使是条已被命运安排好的平坦道路，若只是遵循它前进而不自我改变，依旧不是幸福的。"人定胜天"虽也是高傲，但代表了一种生存态度。不过这些想法的默认主体一般都是"真正的人"，那么如果换成一个作为道具诞生的复制人呢？——克隆人的技术并没有在现实社会中流传，我们也无法推测这具体会带来什么样的观念变化，只能在虚幻的故事中描绘、揣摩。

而以一名复制人为主角所展开的探索人的意志与生存意义的故事，也许确实是一个十分"深邃"的传说呢。

斗者的黄昏

20世纪90年代，在大小城市街头昏暗角落中，几间外表凋敝的屋子里，却是一片火热的场面。那里面传出少年们激动的喝彩声。在当时的街机厅里，能够吸引玩家们驻足观望的游戏无非只有那么几个而已。当孩子们不再满足与打飞机和清版动作游戏的时候，一部看似平常的对战游戏使街厅的气象焕然一新。Street Fighter II，一个划时代的名字在一代又一代玩家心目中打下了深刻的烙印。

在那个时候，一个身穿破旧的白色道服的男子，是许多闯关族心中的偶像。人称“贫乏格斗家”的隆，为了找寻和自己相配的对手，只身一人行走在世界各地。简朴的行囊里装着他的全部财产：一些零钱，一点食物和几件换洗的衣服。(而且是和他身上穿的一模一样的道服，只是颜色稍微不同而已）以当今社会的标准来看，这么一个没有房产、没有工作、没有固定收入的家伙怎么看都是一个没前途没出息的人，怎么可能会成为人气最高的角色呢？



然而隆就是这样一个角色。在他的眼里，世俗的金钱名利不过是过眼云烟而已。他所要追求的，是比自己更强大的对手，以及战胜这些对手的能力。只有不停地磨砺自己，使自己的武学随着岁月的流逝而不断精进，他才能找到人生的意义。在世界上，像隆一样纯粹为了自己的精神而活着的人，确实不多。然而能够靠着仅能维持生命的食物和坚定的信仰活在这个世界上，本身就是一种十分伟大的行为。隆的“修行”之旅没有止境，生命不息，修行不止。

在原先的《街霸2》中，人们一直以为肯是一个和隆相似的角色，唯一不同的只是他们的外表长相以及道服的颜色。但是假如仔细推敲一下的话，这种肤浅的观点很快就不攻自破。虽然在《16人街霸》之前两人的招式都基本相同，但是和电脑控制的隆和肯对战时，大家会发觉这两个CPU角色的差异：隆的打法稳固而保守，基本上是用波动拳封住对手的进攻，在近处用普通拳脚+投技来给对方打击；而肯的动作相对要大很多，最擅长用龙卷旋风脚+升龙拳使对手遭受重大伤害，而且他的腿投技是旋转720度再将对手抛出，名为“地狱风车”的此招极具气势，帅气而嚣张。

从游戏中的表现来看，肯的性格属于热血过度冷静不足的类型。他很好斗，所以比隆要浮躁一些。但这并不能说明他是个不招人喜欢的人物。相反地，有许多玩家喜欢用肯，以显示自己在对战时张扬的个性。隆与肯的关系，就好像龙珠孙悟空和贝吉塔一样，既是好朋友又是永远的对头。而肯和贝吉塔确实有那么点相似的地方，尤其是在感情出现波动的时候。贝吉塔虽然好斗，但是对自己的妻子和儿子却很关心；而肯对于自己的女朋友也是一往情深。在游戏的结局，隆丢下世界冠军的宝座远走他方，肯却和寻觅自己的女友终成眷属，而且在《街霸3》中当上了爸爸——两种不同的性格造就了两种截然不同的人生道路。女人的柔情使肯这个热血小子变成了热血与柔情兼顾的“新好男人”，而隆却一直因为自己的追求而保持单身酷哥(现在是酷叔)的形象。也许隆本人并不是不想追求爱情啊事业啊什么的（像一些同人漫画就经常把他和春丽往一起乱搓），但是既然原案设定他是这么个为了信仰放弃一切的人，那也只好继续委屈下去了……



↑还记得吗？颁奖的一刻，冠军却不知所踪。



↑在隆的心目中，“最强”是他的人生目标。



↑古烈将复仇视作生命中最重要的事情。



↑然而在家人面前，他的表情却如此脆弱。

一提到春丽，大家首先想象到的是一位武功盖世、气质动人的女侠。冷静与温柔并重，强悍和娇小集于一身，这就是大家对这位女性同胞的第一印象。然而在读过人物资料之后，大家才知道她的坚强是从种种不幸的经历中磨练出来的。她的父亲作为搜查毒品的国际刑警，一直是她的榜样。而父亲的意外失踪和死亡使她对贩毒组织Shadow产生了刻骨铭心的仇恨，无论作为一名警察还是作为一个女儿，她都有义务消灭这个罪恶的组织，不止是为复仇，更是要为民除害。因此我们在爆机画面中看到她打倒VEGA之后为父亲扫墓的那一段情节时，总会觉得有一种感动和温暖袭上心头。就像最后的画面中一样，春丽一开始时就可以去做一个平凡的女孩子，和其他女孩一样拥有自己的梦想和幸福。但是当“责任”这份重担压在肩头的时候，这些事情也只好暂且放下了。作为一个女生，在这么小的年纪时（街霸2时的设定年龄是18岁）就能肩负这样沉重的使命，的确令许多须眉之辈汗颜。

古烈和春丽一样，是对VEGA怀有深仇大恨的人。战友纳什的死令他产生了深深的愧疚感。(实际上，在街霸ZERO中，纳什是因为中了VEGA的暗算而牺牲的，但是古烈一直认为这是自己没有和他并肩作战导致的结果)于是他要靠自己的力量寻找Shadow组织并将其破坏。和春丽不一样的是，“复仇”在古烈心中的地位显然比“伸张正义”要重得多。换言之，只要能杀死VEGA，他自己会怎么样是无所谓的。即使没有充分的证据，这位扫把头大兵也要将那个披风男干掉，无论通过什么样的手段。

虽然VEGA确实该死，但是按照现代社会的法理，他也必须接受法律的审判，私自行刑是违背法律的。不过古烈在打败VEGA之后，由于愤怒的复仇心而丧失了控制自己的理性，抓住VEGA的衣领只想先除之而后快。这样做于情于理是说得通的，但是这真得是“正义”的体现吗？在拳头即将挥下去的那一刻，他想到的是什么？是“正义”还是“友情”呢？

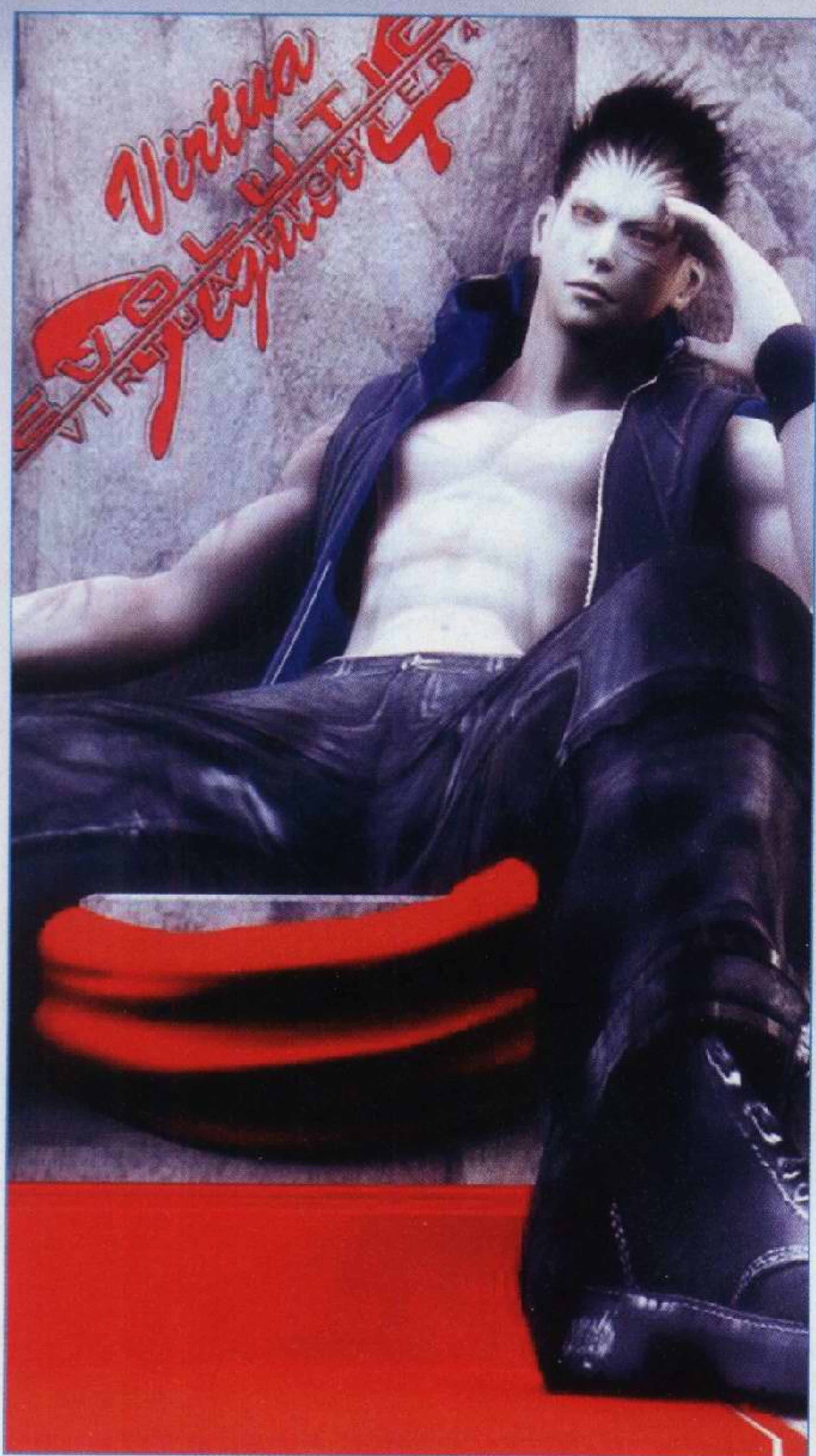
不知是幸运还是不幸，就在古烈将要杀死VEGA的一刹那，一声熟悉的呼唤使他恢复了理智。他的妻子和女儿赶到了那里。(说实话，如果不是看过结局和设定资料，我都不相信这个家伙居然会有这么幸福的家庭……)在妻子和女儿的劝说下，古烈把VEGA的性命留给了审判他的人。蓦然回首，这位历经沧桑的大叔才发现自己为了复仇，抛弃了幸福的家庭生活和融洽的亲情。好在他觉悟得还算及时，在最后能够回心转意，在家中享受天伦之乐，看来比起永无止境的修罗之道，还是人道比较好接受啊（笑）。

正所谓人在江湖，身不由己。为了不同的目标，他们有一千个、一万个斗争的理由。但是在争斗的最后，能够取得至高荣誉的，却只有一个人。无论是谁，只要拥有自尊、自信、自强的精神信念，就会发现，原来通往“理想”的道路，就是自己脚下。

就这样，一个个不同身份不同地位不同国籍的战士们，为了自己心中的目标，在《街头霸王》的世界中争斗不已。10多年来，尽管游戏界不知出了多少不同类型的新作，这一部作品始终不曾衰落。在当今这个2D游戏已经逐渐没落的黄昏十分，街头的战士们依然活跃在熟悉的地方，不止是在残存的为数不多的街机厅里，还在每一位玩家的心中。

□文/猴子





快乐从哪里来

我们把游戏玩得HAPPY，我们在虚拟的时光中纵情欢乐。那么我们为什么会快乐？我们的诉求在哪里？游戏提供的快感基本又分为哪几种类型？其实稍微为这些问题付出些思考，也是很有趣的。所谓知其然，亦要知其所以然。一种游戏类型或者某个特定游戏中，总会包含一种或多种『快乐基因』。这些『基因』中的一些正处于蓬勃的发展期，日渐繁荣昌盛；但也有少数变得逐渐黯淡和小众——从我们对快乐的取向变迁和倾向中，我们可以感受到时代的潮流在涌动。

□文/电软策划组

用最少的付出获取最大的快乐

什么类型的游戏拥有最广泛的玩家群？什么类型的游戏就连年过半百的人也能乐在其中？答案只有一个："益智解谜类"。相信这个结果大家都不会有异议，因为想当初《俄罗斯方块》的普及程度就能够说明一切，更不要说今天这种类型已经越发地发扬光大了。益智解谜类游戏有着其他类型无法比拟的优势，玩家可以用最快的速度融入到游戏当中，并从中获得轻松的享受，这样的快乐所标榜的就是"简单"。

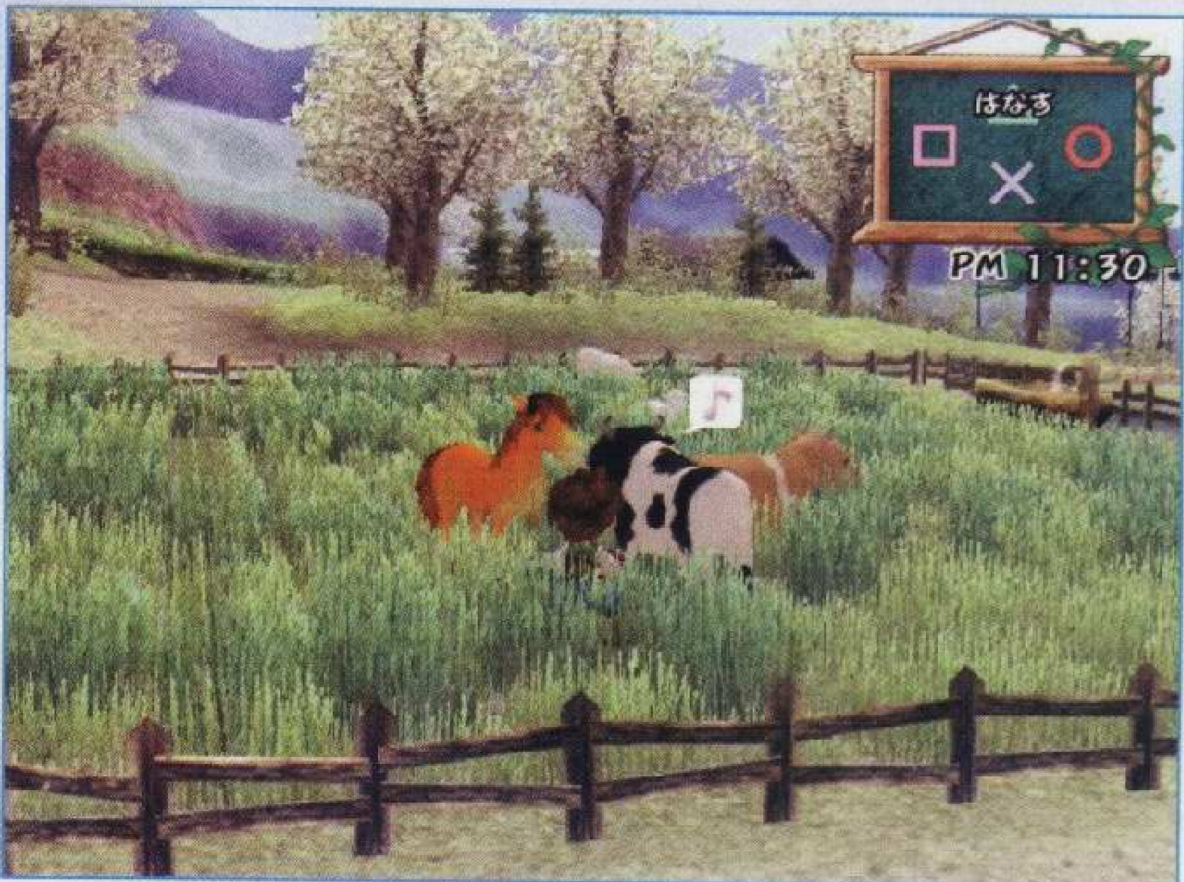
现在的游戏越来越趋于复杂化，在刚开始接触一款游戏时可能会觉得手足无措，必须在了解了游戏的系统和操作方式后才能开始正常游戏。而有些游戏更麻烦，光了解还不行，你必须要做到熟练才可能将游戏进行下去，例如赛车、射击等技巧类型。再如一些角色扮演型的游戏大作，其系统的复杂更不是一时半会儿能弄明白的，最典型的例子就是《最终幻想》系列。可以说，当今大多数游戏的发展都只适合很早以前就开始玩游戏的人，起码他们对游戏方法已经有了较为深刻的理解和掌握，而对于以前很少玩游戏的人来说，则不是那么容易上手，加上现代生活节奏越来越快，人们在忙碌的工作之余又会有多少精力来研究一款复杂的游戏呢？显然这些游戏都不太适合想要纯粹需要放松的人们。

什么叫"用最少的付出获取最大的快乐"？把前面说的那些反过来其实就可以了，也就是指那些不用花时间在了解复杂系统等前期准备工作上的小游戏。说到这类游戏，大家首先想到的可能就是此类最杰出的代表《俄罗斯方块》。不错，益智解谜类游戏的确要比其他类型要容易上手一些。举个例子：要想玩《俄罗斯方块》，只要知道规则是把积木铺满一行就能消除，而堆积到顶部就算失败。操作更简单：方向键控制方块的下落方向，另外一个动作键旋转方块就行了。对于这款游戏也就这简短的两句话之后，相信所有人就知道应该怎么去玩了。不过你可千万不要认为既然游戏规则简单，那么游戏自然也就没有什么内涵可言。恰恰相反，《俄罗斯方块》玩久了也会让大家了解到其中致胜的奥妙，例如如何积累四层方块同消来赚取高分、如何在当前下落方块没有合适的落脚点时为下一步作打算、如何在一堆乱七八糟的方块里逐一破解等等。这种游戏的乐趣就在于你不用费时间去让游戏教你怎么才能玩得更好，而是通过简单的上手之后，让你自己去一步步了解其中的奥妙。

现在拿《俄罗斯方块》当例子显然是老了一点，因为那终归是几十年前的老游戏了。现如今的益智类游戏也有不少已经放弃了原先的简单上手，其规则开始向复杂化发展。《俄罗斯方块》的后面几作就是在规则上做文章，像《爆破俄罗斯方块》等便加入了炸弹等新要素。而《钻地小子》的续作也加入了能力各异的新角色，甚至在NDS的最新作中还加入了特殊的武器系统。《吃豆》从一开始只需要用十字键控制行动方向，到现在NDS上用触摸笔来画出吃豆小精灵，还要画各种道具才能完成游戏，其难度的增加已经不是一般人可以应付的了。









以上益智类游戏变复杂的例子还有很多，这里没必要逐一列举。但我们可以发现，在益智类游戏中，现在比较流行的还是那些简单一些的作品。只有一直对此类游戏情有独钟的玩家才会对复杂化的作品产生继续钻研的兴趣，而大多数人仍旧希望玩一些规则简单，但创意新颖的益智类游戏。原因非常简单，益智类游戏的诞生便和其他类型不同。无论射击类、竞速类、格斗类或者是角色扮演等等，这些类型都在吸引着各自不同的玩家群体，同时也会培养出各自领域中的铁杆玩家。益智类在这些方面略有不同，它固然也有一批忠实的支持者，但几乎每个喜欢其他类型的玩家也都喜欢玩这其中的不少经典作品，因为那些大部头的游戏玩久了都会有疲劳的感觉，而这些益智游戏则是可以让你随时随地体会到简单的快乐。也就是说此类游戏几乎没有什么门槛，只要是玩游戏的人就没有不会玩的。在闲暇的时候用来打发时间，当然就要数这类游戏了。

与天地斗不如与人斗

为什么游戏机要有两个或者四个手柄接口？为什么NDS和PSP要支持网络联机？为什么次世代主机要开辟专门的网络对战平台？原因很简单，游戏的真谛就是用娱乐的手段增强人与人之间的沟通。玩家真正在游戏中得到的成就感不是战胜了程序固定化的电脑，而是在众多玩家中能够出类拔萃。格斗游戏在所有的类型中就是最典型的朋友间的较量，而正因为这一点，在缺乏沟通的时代，这个类型也逐渐衰落。

格斗游戏曾在上世纪90年代中后期掀起一波前所未有的高潮，当时的盛况于今天的任何一种游戏类型都无法比

拟。这样的境况得益于街机市场的繁荣，和家用机较低的普及率，这当然指的是中国国内的情况。当时比较火的就是《格斗之王》、《街霸》、《侍魂》这几个主流的系列作品，而人们乐此不疲的原因，也就是因为可以在街机厅里不断接受人们的挑战，所以无论是挑战性或是成就感都远不是其他游戏可以比的。因此在当时的环境下，格斗游戏度过了相当长的一段繁盛时期。

现在的格斗游戏不能说是没落，只能说没有以前那么火了。这跟家用机逐渐普及，人们在家里缺乏与人之间的对抗都有很大关系。我们先不说这样的结果究竟对这个游戏类型的发展有什么影响，起码大家可以发现，缺少了人和人之间的交流，格斗游戏只会越来越缺乏人气。因为电脑是死的，再优秀的AI也只不过是按照既定指令行事，只要细心摸索规律都不是很难对付。而与人对战不同，人的思维不存在固定模式，而且能够在失败中总结经验，进一步提升自己的水平。另外，除了技艺的切磋，人们在对战时还可以进行语言交流，这非常有利于大家调解比赛的气氛以及增进之间的友谊。

格斗游戏在所有的游戏类型中应该是最容易"通关"的，比起动辄数十个小时的角色扮演游戏，格斗类作品至多不过一、二十分钟就可以见到最终BOSS，这样的简短流程当然很容易让人感觉乏味。当然，格斗游戏本来也不是以通关为目的的，也有很多人干脆见到BOSS时就自动退出，再从头开始玩。因为大部分格斗游戏的BOSS简直是变态，根本没什么挑战性，你认真打的话，他每一招都判定极强，压制你易如反掌，说不定你找到一处类似BUG的防御漏洞反而能够轻松获胜。所以现在很多人玩格斗的时候大多数都会选择先在练习模式里把所有招式和可能形成的连击都练好，然后在一般通关模式下实战，最后再到街机厅里一试身手。总之，一个人闷头在家玩格斗，绝对是伪非的做法。无论你与天斗、与地斗还是与电脑斗，怎么也比不上与人斗过瘾。

最近的SNK Playmore又开始频繁推出格斗游戏大作，像大杂烩式的《NEO GEO大乱斗》、KOF正统续作《格斗之王11》、集合侍魂历代精华的《天下第一剑客传》以及复刻的《月华剑士1&2》等等不胜枚举。我们其实可以发现一个问题，这些游戏都有一个特点，估计大家也都知道，那就是这些作品都是"移植"的，原作最开始登陆的都是街机。我不难理解移植的必要性，但又怀疑到底移植之后对一款格斗游戏来说能否真正起到推广的作用。其实从街机向家用机移植的做法正是导致街机市场逐渐萎缩，而且格斗游戏这一类型也逐渐失去对战魅力的做法。厂商们肯定也看到了这个问题，而先前却也只能听天由命，任其发展。如今事情稍有转机，网络对战的出现似乎能带给格斗游戏第二个春天。如今很多格斗游戏都有了网络对战模式，而最新推出的《死或生4》则更将网络利用到了新的高度。除了基本的对战，连人物的服装都需要从网上下载。这样一来大家不光可以在网上互相对战，也可以交换道具，大大加强了人与人之间的互动，所以也难怪TECMO坚定了不推出该游戏街机版的念头。

格斗游戏注重人与人之间的交流，虽然这并不是格斗游戏的专利，但起码比其他类型要更明显一些。现在喜欢这类游戏的人应该还是不少的，但大家有多少是整天在家里一个人玩的呢？就算刚买一款新游戏的时候是自己一个人在家里练习，可一旦熟练之后还是希望和朋友们切磋较量一下，而不是一直对着冷冰冰的电脑对手。综合以上的所有观点，格斗游戏就是一个平台，玩家们利用这个平台实现游戏技术的交流，如果没了交流，大部分游戏都要走向灭亡，只不过格斗游戏是第一个入土的。

大家好才是真的好

不论是FF11式的家用机专用网络游戏还是微软的XBOX LIVE平台，抑或是任天堂式的通信交流，都是由于玩家们渴望与别人进行交流的愿望才开始流行起来的，而这种趋势在将来无疑会更加流行。

还记得当初世嘉的DC刚上市时，对其上网功能的关注在业界内曾经非常普遍，新一代的游戏主机到底需不需要这个功能、在家用机上开发网络游戏会不会受到玩家的欢迎等问题都是包括厂商和玩家们在认真思考的事情。结果自已不必多言，DC上的PSO在当时的我国都始终有着一批铁杆支持，PS2的FF11虽然是系列中"销量"最低的一款作品，但其在家用机游戏网络化的转变上确实迈出了相当大的一步，而微软更是把XBOX LIVE作为主机的一大卖点，三大主机中似乎只有任天堂一直对家用机游戏网络化保持低调，但请别忘了：PSO可是有专门为GC推出过网络版的（这点连如日中天的PS2都没能享受到）。可以说，这即将开始陆续退出江湖的现役三大主机都在网络游戏上花过不小的工夫，而新一代的各大主机无疑都会进一步加强在网络方面的努力，这已经成为一个不可阻挡的大趋势了。

网络游戏和联机对战的盛行，说穿了其本质是玩家们对增强相互之间交流愿望的一种具体表现。老玩家们现在如果回忆起小时候8位机时代游戏的乐趣的话，相信当时与好友们同乐的热闹与开心还都记忆犹新吧。以前的游戏大多有双打的选项，双打的形式既包括两人合作共同闯关也有两人对战一较高下，这其实就是多人同乐的雏形了。孟子曾经问过梁惠王"独乐乐，与人乐乐，孰乐?"，王的回答是"不若于人"，一个人开心永远没有大家都开心来的好；再用一句更通俗且大家都熟悉的话来说就是"将你的痛苦与他人分享，你的痛苦就只剩下一半；将你的快乐与他人分享，你就能得到双份的快乐"。之所以现在有不少玩家（尤其是老玩家）们越来越怀念以前的作品，这其中除了有老作品简单操作所带来的游戏性上的乐趣之外，恐怕与当时盛行的多人同乐也有着相当密切的关系。《魂斗罗》、《双截龙》、《坦克大战》这些经典的作品都是双人合作游戏的楷模，而《俄罗斯方块》、《雪人兄弟》等游戏则是玩家们友好竞技的首选。相信当时还是无机一族的玩家都没少去有游戏机的朋友家里少蹭过，而当自己终于奔小康入手心仪已久的主机后，家里何尝不也门庭若市了么？小小的屋子里，电视机前或坐或站的挤满了一帮喜欢玩游戏的死党，这种单纯而又质朴的快乐即使没有玩游戏而是在旁边看着也都有了深深的乐趣。

然而随着时间的推移，越来越多更适合单人游戏的作品开始出现，尤其是RPG角色扮演类游戏从九十年代中期开始在我国的盛行更是加速了这一转变。像RPG等类型的作品本身就是做给单人玩的游戏，虽然早期的时候也有不少玩家轮流玩同一款RPG游戏这样的现象——小编自己当时就是和另外两个好友凑钱买的中文版《吞食天地2》，然后在一周目时各自负责了游戏流程中的一部分共同将游戏打穿的。但是RPG毕竟不适合于多人同乐，一两款作品可以如此，但每一款RPG都是这么个玩法的话可就真没





法办了。因为大多数的好游戏都只能单人游玩，所以玩家们开始不得不各自待在家里一个人坐电视机前游戏，对游戏的交流也更多的是体现在平常的闲聊而不再像以前那样是大伙坐在游戏机前"真刀真枪"的交流——然而用嘴巴说毕竟不如实际动手来得生动，于是多人同乐的趣味开始逐渐淡化。另一方面，因为社会的发展而导致的人与人之间的隔阂也更加严重，尤其是在玩家数量最大的城市中，越来越多的人们住进了外表华丽但实际上却像是由冰冷的水泥所堆砌而成"牢房"之中，"鸡犬相闻"却"老死不相往来"。小编不想在此针对这个社会问题做过多的讨论，但其对玩家们产生的影响确实是很大的：现在再要像以前那样在周围的生活圈子中找到同好已经越来越难了。于是大多数玩家只能老老实实的待在家里闷头苦玩，这种沉闷的现象直到互联网络的出现才得到了根本的转变：网络不仅为玩家们提供了一个理想的交流平台，也为新形态互动交流型网络游戏的诞生提供了硬件基础。

说到家用机上的网络游戏就不得不提及DC上的PSO（也即梦幻之星ONLINE），这款作品是于2000年12月份发售的，当时的DC正陷入苦战，本作虽然没能帮助DC摆脱困境，但其作为家用机上第一款真正意义上的网络游戏的地位是当之无愧的。当时即使在PC方面也不过是处于刚开始从文字MUD向图像化网络游戏转变过程中，PSO无论是画面还是游戏系统本身的设置上都堪称经典，也因此吸引了相当数量的玩家。来自全国甚至是世界各地的玩家在一个共同的虚拟世界之中一起游戏、一起战斗、一起生活，当这个曾经的梦想切切实实的展现在眼前时，其诱惑力无疑是非常大的，新的游戏方式、新的交流平台给玩家们带来了强烈的新鲜感，更重要的是，通过网络游戏这个平台，曾经一度被隔离起来的玩家们终于再次"找到了党组织"，找到了许许多多与自己有着同样爱好的玩友，从而不再感到孤单。继世嘉的PSO之后，FF系列的第一款网络化作品FF11诞生在PS2上，虽然本作从销量上来看远不及它的前辈们，但其所取得的成绩也已经非常难能可贵了，编辑部里的PERFECT君可是从其最初发售一直支持到现在的忠实铁杆哦！

前面说过，玩家之间交流和同乐的形式一般有两种：一种是互相合作共同完成任务，这个已经通过PSO、

FF11之类的游戏基本实现了再生；而另一种则是对战，后者更多的则表现在了微软XBOX LIVE这一平台上。因为曾经被广大玩家寄予厚望的《真梦生活在线ONLINE》最终停止开发，XBOX LIVE上可以说是没有什么FF11这类网络游戏，微软更像是把其作为玩家们通常的游戏咨询获取中心和网上的对战平台；我们可以发现，许多XBOX游戏都支持多人对战，其中最为经典的要数HALO了，虽然也能通过组建局域网的方式来对战，但要凑齐这么多主机不但麻烦也不容易实现，所以XBOX LIVE就成了首选的平台。不过也可能是因为东西方文化差异的缘故，这种在欧美非常火的网络对战在东方则似乎更多的只是被人们用来尝尝鲜，东方玩家内敛的性格使得大家更喜欢在PSO和FF11这样的游戏中找人组队合作挑战高难度任务。举个PC方面的游戏为例：《半条命》一度是网吧里最火的游戏，但更多的PC玩家似乎更喜欢沉迷在网游这种参与人数众多的大型虚拟环境之中。

其实不管是网络游戏还是网络对战平台，都只是玩家们游戏与交流的载体，如今玩家们要想"同乐"除了它们之外还有别的选择，那就是由老任所一手创建并大力发展出来的通信方式。这种方式最早同时也是最经典的代表非《口袋妖怪》莫属了，通过连线的方式交换各自收集到的稀有妖怪共同完成妖怪图鉴，并且可以将自己辛辛苦苦培育出来的得意妖怪拿出来与好友切磋一番，看似简单的一个小小创意却真正给掌机玩家们带来了无穷的乐趣！可以说，如果取消掉本系列通信连线这一要素，那么《口袋妖怪》的魅力无疑会大减，其或许会是一款好游戏，但绝对无法达到今天这样的高度。任天堂最大的成功之处就在于，将联机对战的高度互动及交流性与掌机的便携性完地结合了起来，玩家们无法搬着笨重的家用机到处跑，但在口袋里揣上一台掌机还是可以轻松做到的；以前掌机宣传的是"随时游戏"，现在则可以追加成"随时游戏、随时交流"。到了现在，无线通信技术的发展使得掌机玩家们不必再额外拿条专门的对战线了，NDS和PSP都加入了无线通信的机能。而最近任天堂开始大力拓展的NINTENDO WI-FI无线网络以及一批对应NWF的游戏的发售使得NDS联机热成为了如今全球掌机玩家们的焦点话题，以《马里奥赛车》为代表的对战游戏和以《欢迎光临动物之森》为代表的交流游戏带动了掌机玩家的新一轮"同乐"大潮。该说，在对游戏本质的理解上确实无人能出任氏之右，因为无论是网游也好、网络对战也好、通信联机也好，这些统统都只是一个手段，它们的最终目的都是为了让玩家摆脱一个人玩游戏的孤独，为了让大家体会到"众乐乐"的精彩。作为玩家，我们不是为了玩网游而玩，而是为了找到能够与自己一起分享快乐与悲伤的玩友，更加深刻地体会到游戏的乐趣，还是那句话，"大家好才是真的好"！

活出另一个自我

绝大多数玩家玩电子游戏本身就是为了享受虚拟世界带给我们的快乐，不必再像现实生活中那样处处需要约束自己，在游戏的世界中我们可以尽情地彰显出自己压抑的个性，宣泄心中郁积许久的不快。

记得曾经有人说过，电子游戏最大的乐趣就是它的虚拟性——在虚拟的世界中扮演一个虚拟的角色遵循着虚拟的规则体会着一段虚拟的经历，这些游戏的潜规则在如今仍然有着相当的普遍性，即使是一些号称完全模拟真实的游戏作品中也很少能摆脱以上基本架构。游戏首先是一项娱乐行为，在游戏中要想实现这个娱乐的目的就需要对游戏世界的虚拟来实现，不过在游戏这个虚拟世界中玩家并不是万能的，而往往是受到厂商设下的种种规则或潜规则所限制。之后随着技术的进步和玩家们要求增强自由度的强烈呼声，从世嘉的话题经典作品《莎木》到ROCKSTAR火遍全球的争议作品GTA系列，游戏自由度的进一步增强也直接影响到玩家们在游戏时的玩法和代入感等，游戏中的主角也更越来越像是玩家在游戏中的另一个分身了。不同的玩家，在游戏中这个虚拟自我的表现上也都各式各样，如果非要加以分类的话，不妨在此借用一段痞子蔡在《第一次的亲密接触》中的那段经典名言：

"第一种人会在游戏中突显其次要性格。一般人应该具有多重性格，而在日常生活处世中，所展现的为主要性格;次要性格很可能被压抑，也很可能自己本身并未察觉有这性格。但游戏中，代表自己的已不再是血肉之躯，而是一个虚拟的角色；少了所有的应酬与必要的应对进退，也少了很多利害关系，于是猪羊变色，反而在刻意或不自觉的情况下，展现自己的次要性格。第二种人会在游戏中变成他'希望'成为的那种人。人性千奇百怪，一定会有某些性格是自己特别欣赏与羡慕的，但很可惜，这些性格未必为自己所拥有，于是玩家会很希望成为拥有这些性格的另一种人，而游戏正好提供这个机会，让玩家变成这种人。第三种人会在游戏中变成他'不可能'成为的那种人。上帝是导演，它指定我们必须扮演的角色，不管喜不喜欢。而游戏中并没有上帝，因此所有角色皆由玩家自导自演，于是就很可能在游戏中扮演自己日常生活中根本不可能扮演的角色。"

比如光荣的"三国志"系列，玩家能够在游戏中看到一大批人们耳熟能详的文武名将们，或带领着他们征战沙场一统天下，或与之对阵一决高下。不论是将这些传说中的豪杰们收入帐下并肩作战，还是能够与之对敌在以往都只



是在梦里才能实现的事情，如今虽然是在虚拟的游戏世界中，却总算也是一偿夙愿。

提到这类虚拟主角、强调玩家代入感的游戏就不得不说恋爱游戏，而恋爱游戏中又尤其是以《心跳回忆》系列为代表。这类作品为什么曾经会那么受欢迎？除了游戏中那些个性分明的漂亮女主角们以及丰富的特殊事件等要素之外，最关键的一点，估计是由于玩《心跳回忆》的玩家多数是孤家寡人的光棍朋友吧（笑）。这些玩家多还是些在校的学生，再加上把大多数的时间都投入到了游戏事业上，因此无论是在时间、机会还是在恋爱方面的经验上都要比普通人少上那么一点，所以"光棍率"自然也要高上那么一点点了。正所谓鱼与熊掌不可兼得，在美女与游戏的问题上也就得有所侧重了，结果就是，选择后者的玩家恐怕有不少会在《心跳回忆》中寻求慰藉了。当然，可能也有的玩家是抱着"在游戏中积累理论知识、熟练掌握各种相关技巧"之类的目的玩儿的，但不管怎么说，起码大家在游戏里最终 是抱得美人归皆大欢喜了。

同样《牧场物语》系列之所以大受欢迎也与其高代入感密切相关。回归清新的田园生活和大自然的怀抱是《牧场物语》的一大卖点，但最关键的是体验这一回归的主体正是玩家本身。由于大多数的玩家都生活在城市之中，在享受到现代化工业和科技带来的种种便捷之处的同时也不可避免地远离了大自然，而《牧场物语》这样一款作品的问世正好迎合了压力过大、身心俱疲，想要放松却没有时间的都市人的需要。在游戏中的宁静乡村小镇中每天照顾照顾庄稼、养养小鸡小羊小牛们、与淳朴的小镇居民打打交道，如此简单的生活却正是人们所迫切需要的。看着小动物们一天天的长大，享受着收获的喜悦，这一切虽然仅仅是游戏中的虚拟，也足够让大家情不自禁地投入其中每天过着"你耕田来我织布"般的诗意生活了。最近



NDS上一款与《牧场物语》类似的作品——《动物之森》的大卖也是有着同样的原因，而且后者比前者更加无拘无束，取消了疲劳度、游戏时间、通关目标等等限制，使得玩家游戏起来更加轻松，连线后更是仿佛自己和来自世界各地的玩家们共同生活在一个大的社区里，其乐融融。

自由度越高的游戏，其代入感往往也越高，因为自由度的提高也就意味着能够约束玩家的规则越少，而几乎没有约束的环境中其实是最能反应一个人真实性格（也即潜在性格）的时候。一个平时很稳的玩家很可能在游戏中会非常放纵前卫，而一个平时看似一根筋的玩家在游戏中的表现反而会头脑冷静思维谨慎，不论怎样，在游戏中我们可以看到另一个"自我"，一个平时被压抑而只能在游戏中展现的自我。当然，我们可以在游戏里尽情地发泄，不过要注意可千万不要把游戏中的某些性格给代入到现实生活之中哦。

成长心情：痛并快乐着

有人视练级为一件枯燥无味的事情，却也有着许多玩家乐此不疲，为何？或许是因为即使是游戏也仍然是现实世界的部分再现，而像练级这种辛苦且缓慢的过程所独有的成长乐趣和成就感才是吸引人们的关键所在吧。

如果问游戏界最强的两个RPG系列是什么，相信答案除了DQ和FF几乎不会有第三个选择。虽然同样处于





RPG类作品中最颠峰的地位，不过DQ和FF是很难直接拿来比较其优劣的，游戏风格和世界观上的大相径庭使得它们几乎没有可比性，就像我们不能去问狮子：肉和草哪一样更好吃，同样也不能将这个问题拿来加之于斑马身上一样。不过相信只要是玩过DQ的玩家朋友都肯定知道这个号称日本国民RPG的神作系列中至少有一件事是我们必须要做的，那就是——练级！

练级，这个几乎所有的早期RPG作品中必备的要素正是由DQ所引领的"时尚运动"，在DQ的世界中，主人公们等级的高低直接影响到游戏的难易度和游戏给玩家的整体感觉。虽然还不至于等级太低就彻底的寸步难行这么夸张的地步，但没有足够的实力是绝对无法顺利展开冒险的，DQ中一切行动的基础都是建立在玩家等级之上的。所以，练级就成了所有DQ玩家们的必修课，而练级的乐趣（准确地说应该是升级时的乐趣）也由此而生。不过练级并不是DQ的专利，但其之所以成为DQ的特色甚至被玩家们津津乐道，就不得不归功于ENIX对游戏的掌控能力了：游戏中有许多地方不练级的话如履薄冰，但仅仅只需要练上一两级之后战斗的难度简直就是天差地别，升级后的效果得到了最现实的体现，升级后的快感也就得到了极大的提升。

之所以有那么多DQ式玩家对练级这一看似枯燥无味的重复行为乐此不疲，多半是因为这种慢慢积累的渐进式成长与现实生活中极高的相似性吧。在现实之中一个人的成长也不会像暴发户那样一夜之间从普通人变成天才，不论是知识的增长、经验的积累还是技巧的熟练都是需要花费大量的时间和努力才能实现的，这个成长的过程虽然漫长而辛苦，但看到自己的不懈付出终于得到了回报，这份成就感也是难以言表的，而这种成长在DQ式的游戏中得到了很好的再现。说起来容易但实际做起来就很困难了：成长的太快，胜利果实来得太容易，成功的快感会大幅降低；成长太慢，努力的效果不明显，收获远低于付出或是没能达到玩家们的预期，同样不行——练级和升级虽然自有其乐趣，但在这方面投入过多的时间与精力显然也是没有多少人乐意的，同为RPG作品的《巫术》系列就是因为游戏难度过大而没能获得成功的例子。

其实说到这种需要大量付出才能体会到收获快感的作品，并非只有RPG类的游戏，其他包括养成类以及收集要素很重的作品都可以归入此类。比如《真三国无双》系列，虽然它给玩家们留下的印象更深的似乎是其爽快感，但不可否认也有不少玩家是根本拿真35当RPG玩的——全武将的收集、全特殊道具的收集、全顶级武器的收集以及武将们的养成，这些目标的实现无不需要投入相当多的时间。成长是个积量变成质变的过程，想要有收获就必须先有大量的付出，天上没有掉下来的馅饼，游戏中也一样：痛，并快乐着！

寻求自我压抑后的释放

快乐可以来自于表面上与其截然相反的概念，有一种快乐的收集需要调动自己所有的神经线，甚至在感伤和惊惧中发掘快感。或许正因为思考是一种奢侈的东西，这种快乐更是显得小众和美妙。

其实有一类游戏玩起来，怕是从表面上看，无论如何也谈不上有什么快乐可言。或深沉晦涩、或幽暗扭曲，或以折磨思想为主旨、或以蹂躏神经为目的——观者在一旁几乎会问："这哪里好玩了？"但握着手柄的人却独独乐在其中，在他们眼中，这种与游戏间感性的缠斗分明可以带来极大的愉悦。

快乐的本源可以并不建立在轻松或明朗之上，而是甚至可以衍生自截然相反的概念——这实在是个很有趣的现象。

大脑皮层产生的各种电子信号和化学物质，是我们一切情感的本质。若是由于自身的机理构造，使得自己对其中的某几类刺激有偏好，那么表现出来的就是，一个人会"钟情于"某种情绪或感受——比如说，恐怖——你可能就会一边被惊吓着，一边又在享受那种快感。

这种"矛盾中的快感"现在更多的体现于AVG类游戏中，并以"恐怖"、"未知"、"神秘"等等为关键词。人类的逆反心和好奇心是很强的，你越告诉他"很吓人"，他就越想去试；而你若是什么关键的也不说，只露出一堆令人心痒难搔的蛛丝马迹，他就更想去试了。大体上，正是利用了这些心理，此类游戏制造出了悬念和节奏感，以及，"快乐"。

寂静岭是这种风格下的典型。现在回过头来看这个系列，可以明确感受到系列四部作品分为两个类别。1、3、4代有着具体的人物个体形象，有着较为确定的事件讲述和逻辑，只是这里面的很多东西都被故意掩盖上了，在整体安排上，它们更倾向于让人去发掘这背后被埋藏的真相——一个大体上可以基本确定的真相。在这里，神秘和未知是诱因，恐怖是一种表达方式，而追求一种确定感，则是探索的目的——这后面到底是怎样的人物关系、怎样的事件逻辑……这里面一定是可以"讲出道理"来的。所以尽力梳理出这些信息来，就是一些玩家在寂静岭中找到的快乐。

与之对比的是系列2代，虽然它也具有上述特征，但更明显的是，游戏中的诸多元素分明更像是一个个具有抽象意义的符号，包括人物。它并不是不讲求故事发展的逻辑关系，但追索出一个定论显然不是第一位的。作品中折射出的诸多心理现象与现实中的我们或暗合、或有共鸣、或感同身受。很多事情都是不确定的，或者没必要确定——以自身认同、或者从自身剥离在游戏进程中遇到的种种心理表现，是一些人在这部作品中追求的关键。所谓"抽象"以及由不确定带来的"不安"，正是2代的两个关键词。

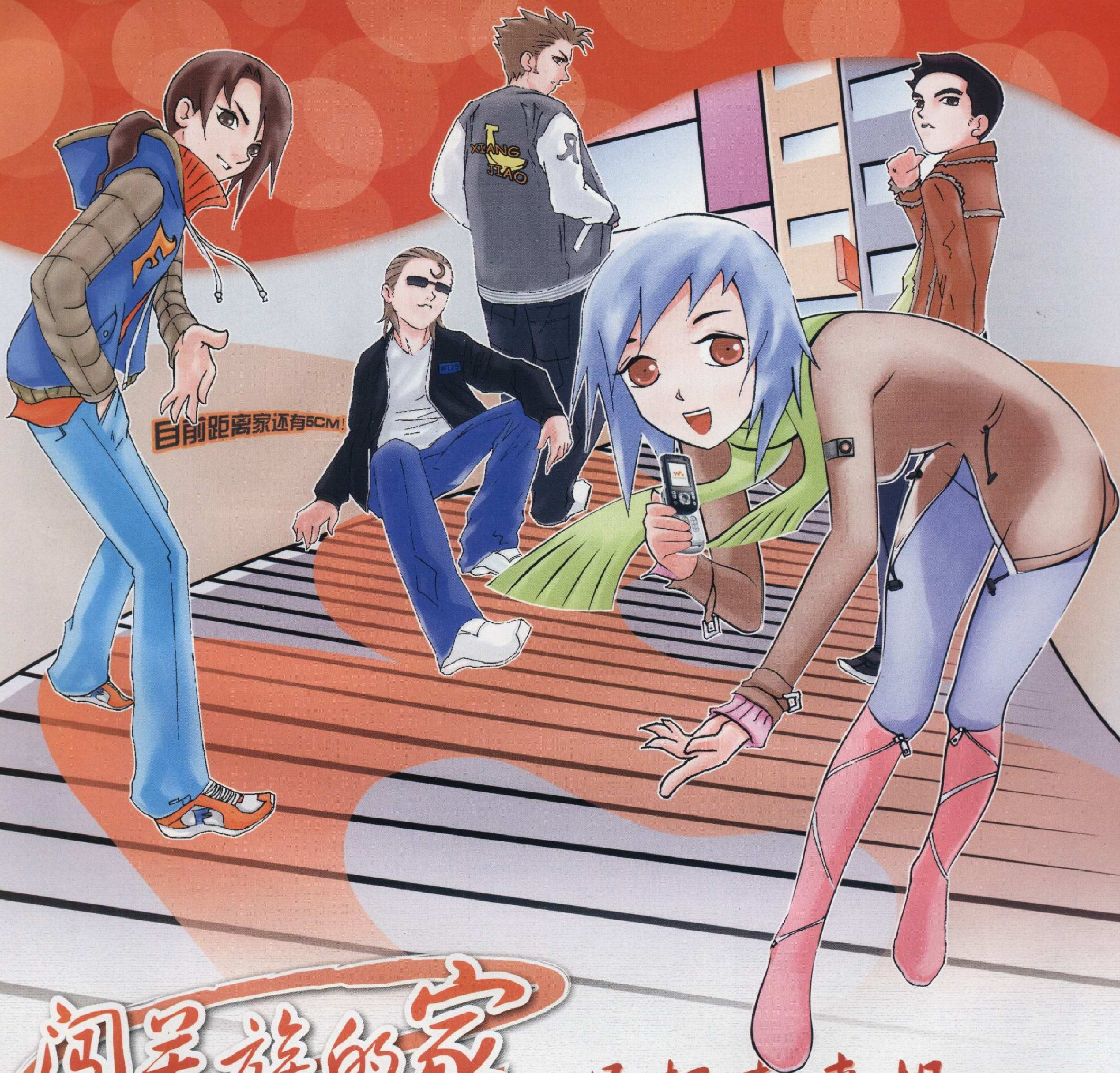


当然了，还有一些人，就是为了相对单纯地去体验"恐怖所带来的刺激感"而接触寂静岭，那么可能在上述一些人眼中，他们收获的"快乐"会打折扣，但其实感受本就是个人的东西，每个人都可以决定自己认为最好的方式，但切勿强加到别人头上。就是为了体验恐怖而去玩一个游戏，那又如何？这种"刺激的快感"其实来得更加简单快捷。

但从寂静岭这个例子可以看出，不论是以哪种方式来体验这一类型的快乐，或多或少都是一个"自虐"的过程，要么是在虐待自己的神经，要么是在杀戮自己的脑细胞——当然了，更多是两者兼而有之。在深沉的游戏表面下，我们更多的是要动用自己的脑力去投入、去思考。所谓"费脑子"，正是此种游戏的乐趣所在。其它很多游戏固然也不乏紧凑和起伏，但一般你总能找到一些时刻悠闲地把自己向后一靠，看看剧情或者练练级什么的，不必想得太多，你还可能腾出一只手去拿瓜子。甚至对于一些动作性丰富的游戏而言，尽管玩家打杀得很激烈，但大脑皮层实际是处在一种放松之中的。唯有在这些以神秘压抑为特色的游戏中，玩家自我折腾得不亦乐乎——他的外表可以是很安静的，但内心深处的各种情绪却是在不停地调配中，随着游戏的进程起伏动荡。这是不折不扣的"脑力运动"，其实只要想想为什么我们在打篮球、踢足球之后虽然疲累，但同时也会觉得痛快淋漓，就能够很好地理解这种"沉重的脑力运动"带给人的快感。一动一静，其实本质是一样的。

但也只是本质一样，在表象上，此类游戏明显更具有消耗性——在这个生活节奏越来越快的社会中，也许你依然还可以接受一款用时比较长的游戏，但如果它在要求你连续集中精神的同时，还要不停地折磨你，这恐怕就不是多数人能容忍的了。很多比较深沉的AVG类游戏的销量都证明了这一点——至多也就是维持在一个不温不火的水平，而及至零系列，历代的销量都堪称惨淡。毕竟，你不能要求每个人为了几丝悸动就花费时间在黑暗中游荡，不是每个人看到一个缥缈的身影在未知的空气中飘过就会感到兴奋的。

其实从近些年游戏类型的分布也可以看出，这一种"快乐"的受众是日趋减少的，这也很符合现实发展——令人眼花缭乱的娱乐内容、令人应接不暇的生存内容在逐日占据着我们个人有限的空间，在这种情况下，大多数人是不太可能把自己投入到这种思想和精神上的磨难中去寻找快乐了。感受和联想，有的时候太耗心力，这些东西我们在现实世界里还怕不够用，所以不想在游戏里投入太多，也是很正常的。思考，是一种很奢侈的东西。简便快捷，也许才是以后娱乐的主流。



闯关族的家·只把春来报

第一百七十五回

□主持/唯夜 □插画绘制/华尧

有很多话，无法一一回复，就都说在这里吧。有一些读者，由于各自的原因——比如说要出国读书，而不得不离开电软一段时间，他们的言语中流露着遗憾……没关系，无论哪个家，都在你们心里，没有距离；无论哪个家，都会等你回来。

春节前我们的编辑生活势必将过得十分惨烈，这令我联想到了那漫天绽放的五光十色的烟花，它们奋力把美丽闪现给大家看，代价是自己炸了个粉碎……OK，叶子承认，自己的比喻是猛了一点儿，我们还不至于玩命到那个份儿上。不过平日里紧张惯了，面对春节长假时竟觉得有些奢侈，几乎不由自主地就开始增加工作密度，加班加点起来。叶子那天早上出门，一个走神儿，结果差点儿就被车撞了——当时那自行车几乎是贴着我身子过去的。

叶子当时正在想的就是这期的前言都该写点儿啥好呢，结果就导致几乎出了个小意外——看来工作固然重要，但也不能让它把你生活的每一个角落都占据了。而对于其它事物，比如学习、比如游戏，也都是一样。

这么说来我也得谢谢那辆自行车，要不是它，也许我还不会想到这些。那叶子现在是不是应该希望那辆自行车撞上自己，这样我的领悟也许就会更深一些呢？说不定会稀里哗啦地撞出不少灵感来，那我这期的前言就有得写了……呃，不说了，不说了，咱聊点儿更轻松的事。

更轻松的事就是最近编辑部里一派禽兽景象……OK，我的用词是又猛了一点儿。叶子的意思是，现在编辑部里非常流行玩动物之森，每个人一有时间就在自己的掌机上辛勤经营自己的村庄，而且通过联机在彼此的村子间串门，乐趣无穷。这个游戏的画面丝毫谈不上华丽，不过却漫溢着自然和随和，在大家紧张的工作节奏中，确实是一个美妙的调剂。有的人创业初期在村子里狂摇苹果树，结果惹来马蜂被蜇了一头包，等小康了之后又跑到别人的村子里去刨地挖坑儿下陷阱……曾经有一只海象向雪飞讨吃的，于是魔王毫不犹豫地给了对方一条轮胎……而最近雪飞又花了36万全买了萝卜，原打算囤积居奇，可没想到游戏配合真实时间，突然下雪，估计他的萝卜全都冻坏了……另，根据截稿前最新消息确认，雪飞那36万的萝卜已

经全烂了，卖到店里，人家一分钱也不给。魔王的第一次期货炒作，就此宣告失败。

“你说我不过是在动物的村庄里，买卖点儿动物的食品，赚点儿动物的钱……”雪飞喃喃自语。

“禽兽。”未等魔王说完，北斗一语，盖棺定论。

有趣的其实都是一些小事，而其中甚至还有一些丢脸或狼狈的遭遇，但就是在与这些细节的邂逅中，我们嗅到了美好，我们因此而欢笑——游戏中如此，生活中亦如此。

眼前，你所看到的美好就是这片热烈的红色——又一次的喜庆颜色，因为我们正处于一年中最热闹同时也是最安详的日子里。窗外喧闹，而你可以静静地坐下来，与亲人一起——我知道，那个时候，你一定沉醉于家的味道。

大部分读者，在这段时光里，都可以在自己家中睡到自然醒，然后在下午坐起来，开心且安心地翻开



这本杂志，翻到这一页。

但也有一些人，他们由于工作或学业或其它不得已的原因，无法回家。他们可能同样会在一个下午斜倚在床头，平静地翻着这本书，平静，但似乎又有些孤单……

但其实每个人都不孤单，因为我们相聚在这里。的确，真正的家无法替代，但这另外一个家，在冬日里同样温暖——不多，就像指尖那淡淡的温度；虽然很微弱，但如果你把手指点触到结霜的窗子上，它依然可以融开玻璃上一片小小的区域，而透过这片小小的区域，我们就可以看到窗外那广阔的世界，正是这点小小的温度，展示给了你一整片天地。

这扇窗就在这个家的墙上，把目光从窗外那飘着雪的雍容银白的世界上暂时收回来吧——屋里很暖和，屋里有无数来自各地但有着共同语言的朋友。

请接受这冬日里来自春的祝福，以最诚挚的心意：你回来啦——春节快乐！

这里是，闯关族的家。

VOICE 想问叶子几个问题，著子头上为什么有个月牙？想当包公么？还有，你的样子明显有儿童化的倾向，看看06年第二期的栏头和171期中那个挂历上的叶子，怎么看怎么像孩子啊。

From 北京 恽文粟



啊啦，那个怎么说呢，其实那是画师的故意处理——著子的头发总体向后梳，不过在额头前故意留下了一小撮，就是这样了。可能在一些Q版插图中处理得比较随意，看上去就好像头上有个月牙了。著子稳重的同时又颇有时代气息，可跟包公完全没关系——至少他脸就白得很。

至于叶子嘛……形象多变也挺有意思的（小声地说：咱也得尽量照顾到不同读者的不同审美取向啊），玩游戏的人心都是年轻，所以我本来就是孩子吗，难道你觉得我很老了不成？

“闯家缺取暖炉不？XB360是不错的选择！”

——重庆 张宇

VOICE 本以为XB360上市后电软会做一些相关游戏的攻略，但似乎你们好像也不太喜欢XB360，对其上面的游戏攻略一篇也没有，希望能补充一下。

From 辽宁丹东 刘冠杉

六月下雪了哎……说我们不喜欢XB360，实在是冤枉哎，我们这心哪，拔凉拔凉的啊……之前可有那么多次大篇幅的多方位报道啊。对于个人而言，没道理讨厌新主机；而作为专业电玩杂志编辑，更是不会戴这种有色眼镜了。

你觉得缺少360游戏攻略，原因很简单——现在国内有多少人能够玩上XB360的？当然肯定有，但相对很少很少。我们很多缺少经济基础的读者，玩到GBA就已经很快乐，不少人还在渴求能拥有一台PS2……他们很坚强地游戏着，我们不能只考虑到自己的立场而盲目地全面新潮。攻略与其它类型文字不同，它的指导性和参照性是首要的——当然我们不排除有些读者只读攻略本身也会很快乐，但毕竟对于绝大部分人而言，若是玩不到相关游戏的话，攻略可是一点儿意义都没有。所以若是花不少篇幅登360游戏攻略，几乎可以肯定很多人在很长一段时间内完全用不上这些内容，那我们这杂志卖得未免既不够体贴，也不够厚道。

VOICE 绝大部分时间都用来看别致专栏了，“对白”这个栏目太棒了，一定会追看下去的！

From 天津 吴高彤

就目前各种反馈来看，“战国英杰传”和“对白”是新栏目中最受欢迎的两个，魔王、猴子和星彩等人（这都什么名字啊……）要再接再历哦，把栏目做到让大家更加喜闻乐见雅俗共赏。我们在第一期说的“别致专栏和人文关怀的大社区”，自然不是虚言。

VOICE 我已经死了不要跟我说话——问我怎么死的？都是因为你啊……叶子……叫你别炫耀你却变本加厉！上次一张照片这次四张？！你知不知道我等穷人努力攒钱又害怕“红蝶”绝版的痛苦啊！总之我现在已化为怨灵，06年一年我会随机出现在你床下、衣柜、桌下、洗衣机里，或者从天而降……除非你有摄影机——那我将化为地缚灵赖着不走了。

From 湖北武汉 姜喃



抱歉，不过真的，叶子的卧室是有一点古老日式风格的，睡觉的时候是直接往地上铺垫子、打地铺，实际上没有床，你根本无处可钻啊。至于衣柜么，也就是几个那种大抽屉，你要是钻进去，第一件事情是会撞头。至于桌子我倒是有，不过没“下面”，因为它基本就是个实心的木头块（是真的木头，不是一只木头蹲在那里，还举着电视……），而且貌似是桃木的，辟邪。你要是从天而降的话，那很明显，你首先会拍到我家的房顶上。总结来说的话，也就是你藏进洗衣机里我防不了，不过大不了这一年的衣服叶子都手洗，或者送去洗衣店，不开洗衣机总行了吧？

喜欢零是一种享受呢，让我们这些“被纠结在怨念中的人”一起期待下一作吧！

VOICE 家是电软中最好的地方，温馨、幸福……有时会只是为了家而去买电软。是家，让我感觉到自己不再缺少有共同语言的朋友；是家，让我认识了五湖四海的兄弟姐妹；是家，让我体味到游戏更深一层的内涵；是家，让我的生活更加丰富多彩。总之，千言万语汇成两句话：我爱家！爱她的一切！

From 吉林松原 潘潇



我杀人一般不见血



●就在编辑部诸君在连夜赶进度为大家打造新一期杂志的时候，猴子居然忙里偷闲溜回了X公里之外的家乡，其正当理由是更换中华人民共和国第二代居民身份证。然则猴子刚一回去就在办证的派出所前呆立了一个小时——只见空荡荡的大门上贴着一张通知：由于本所正在进行年终总结，自M月N日起停办身份证和户口本，直到M月（N+10）日开始重新办理。猴子回家当天为该月第N+1日，比通知只晚了一天……

●猴子在郁闷之余不忘在北京留守的同志们，于是在踏上回京的列车时买了点家乡特产的酥糖慰劳大家，不出所料，香飘千里的酥糖一到编辑部就被诸饿狼一抢而……我看看到底剩下没有？有剩的话给我留两块啊，各位！

叶子说： 猴子最近警醒了很多，已经几乎不会踢到网线了。我们暗地里正在计划下一步给他设计什么陷阱——欢迎大家献计献策。

我好象跟PSP焊一块儿了……



●前几日收拾屋子，翻出当年玩的砖头GB，开机玩之，似乎重拾当年的兴奋，不禁感叹：尽管时过境迁，经典仍是旧的好。尔后GB放到一边，又玩起入手月余的PSP，看着华丽的游戏画面，不禁又感叹：毕竟日新月异，机能还是新的强。后与友人谈及此段心得，感喟良多，怎知友人一脸不屑：“说白了不就是没主见么。”当场哑然。

●前几日嘴角发干，心想最近方便食品和快餐吃得太多，维生素摄取不足，下决心告别快餐，多吃青菜，注重饮食健康。又与友人谈及此事，友人点头称是。谈论间，友人忽然开口：“今天某汉堡店优惠。”自己当下脱口而出：“同去。”说完忽然警醒，友人冷笑曰：“意志薄弱至斯，无可救药矣。”于是满面羞惭。

叶子说： 看来我们要加强内部纪律，给读者带个好头——别再吃那么多泡面了！



「每期都可以看到家，感受每一个家人的喜怒哀乐，知道每一个家人都过得好，这令我已经感觉很幸福了。」

——广东珠海 孙维海

魔王，你就狠狠地殴打我吧、鄙视我吧、唾弃我吧！



PERFECT

●想看一部港产喜剧片，想和老同学聚会吃饭，想玩FF11不用费心升级……不过事与愿违，杂志改版后的繁重工作还是让PERFECT常常夜宿单位，好不容易熬到第三期截稿，大家又要为准备春节假期而加班加点——总之这十五天PERFECT是硬挺过来的。唯一让本人期待的就是周四的金刚上映，由于事先有幸于资料馆一睹其芳貌，所以想想即将到来的1月12日就尤其兴奋。

●PERFECT的FF11玩了两年多了，感慨颇深。和单机游戏相比，PERFECT觉得一个人一生能认真地玩好一部网游就很不错了，毕竟时间有限，多出去走走才对得起自己的年轻时代。

●二零零六年的第一个月，很郁闷……

叶子说：PERFECT不要怪我，你千不该、万不该，就是不该去惹魔王。

VOICE 雪飞写的战国英杰传太好了!只是看着太不过瘾，希望增加到两页，一期多介绍些武将。小弟在此谢过，雪飞辛苦了！ From 天津 阎鹏飞

雪飞辛苦可实在不假，他现在每期还都要负责攻略和大量的无双报道，要是这么快就加页，估计可得要了魔王老命……再说你看人光荣的战国无双，1代的时候人物不也不多吗，武将是慢慢增加的，所以啊这页数是一个道理，慢慢来，咱可别急，保证质量是第一。



VOICE 大三了压力很大啊，再有一年就要面临毕业，工作、考研、房子、车、家……太沉重了啊。给我一个快乐的理由吧叶子!

From 辽宁锦州 陶冶



快乐的理由？快乐不是别人给你的呀。如果要等别人给你快乐，那他们也就可以拿走你的快乐；如果要求别人给你快乐，那他们同时也可能给你带来烦恼、郁闷等一系列负面情绪。

想想你玩过的很多游戏，那里面有坏蛋，也曾发生过不幸或悲剧，甚至你还曾失败过，但你绝对在很多游戏中都玩得很痛快，感受到了愉悦——有没有想过，这是为什么？人生和游戏一样，各种情绪和事件、无论正面的、负面的，都会参杂在一起扑面而来；在游戏里，你可以在这种复杂中寻找并发现快乐，叶子相信你在现实生活中也一样可以。你会做到，你也一定要做到。把压力一股脑儿地堆在一起，当然就变成了沉重；但如果你把它们有条理地安排起来，就会发现，压力最终会成为你人生路上一块块坚实的基石——就好比你上面所说的那些事情。

VOICE "我给的爱一直很安静，来交换你偶尔给的关心。明明是三个人的电影，却始终没有我的姓名。"

很喜欢阿桑轻声地唱出这首歌，因为那细腻的歌词哦碰触了心里面最脆弱的神经，爱一个人到了一定程度，希望他(她)能给自己回应。那么，爱一本书呢？

每期都很认真地填好回函，小心翼翼地寄出。本来心里已经不奢望什么，但新一期杂志到了，总是会先去家里看看，然而注定每次的我都会失落。

不过没关系，就像阿桑的歌："我给的爱一直都很安静。" From 河北承德 陈伟

文字这么优美，怎么能不上？会失落，就说明自己有希望，而抱有希望，总会有收获。

“俺们这疙瘩都是电软饭，俺们这疙瘩盛产闯关族!”

——河南项城 薛寒

VOICE 电软在一些小地方还要更细心一些才行，比如电玩铁板烧中介绍的游戏，虽然不是什么重头作品，但既然介绍了就至少要把基本操作讲详细啊，不要再东漏一点，西漏一点了。

From 湖北武汉 黄志雄



哦，这个问题吗……实际有些时候我们是故意不说的。原因其实也很简单，因为铁板烧的篇幅有限，而基本操作应该在游戏初期或者OPTION中都有明确讲解，或者某一类游戏有很大的共通之处，玩家们自己就可以很容易地了解到。所以我们若是每个游戏都把基本操作写一遍，徒占篇幅，恐怕那才是考虑得不够体贴吧。

不过若是某个游戏在操作方面有独立特色，或者有一些需要自我摸索出来的技巧，这些我们当然还是会介绍的，关键就是要"精"，而不是盲目地顾全"详细"。铁板烧的重点，基本还是在于初期攻略、技巧心得以及要素的发掘等方面。

VOICE 电软好像多数时候都在服务男性观众呢，要多关心一下女性嘛！ From 四川乐山 袁丹璐

呃，有这种感觉么……其实绝大多数栏目都是很"中性"的啊。那么你觉得叶子的闯家，做的感觉有没有什么令你不满意的地方吗？

不许动！我把你们包围了！

北斗

●近日听掌机迷的同事说起在网上某论坛看到有人提及GP03是抄袭自高达SEED中的流星装，最明显的证据就是它们所配备的光剑……众人听后良久无语，难怪当初那时无无一直对SEED持如此强烈的反对态度，SEED果然耽误了不少祖国的花朵，科和其他高达前辈们如果知道此事，估计至少也得呕血三升。

●与同事联机玩《动物之森》，去他村子里溜达溜达，结果其不小心把斧头当铲子还给了北斗；然后呢，手拿铁斧的北斗实在禁不住诱惑将其村中几乎所有的树木砍光，再一脸无辜地把斧头还给他："对不起，我不是故意的……"

叶子说：一脸憨厚和正义的北斗其实有时候相当的"蔫儿坏"，非常善于用言简意赅的话语打击别人——不信你去看这期家的前言。这次的乱砍乱伐也算是身体力行了吧。

我从不虐待小动物



雪飞

●最近迷上了动物之森，非常喜欢游戏中那种轻松自在的生活，可以将我从工作的艰辛和生活的压力中彻底解放，不过我住在一个村子的小动物们恐怕不会这么认为。

●我是一个冷兵器战略游戏迷，也经常玩一些角色扮演类游戏，但我绝对不是一个传说迷，可惜在编辑部中也已经快成为传说攻略专业户了，衷心地企求上苍：让传说系列在今年少发几款吧！

●浑浑噩噩不知不觉已经到了2006年，希望今年不会像去年一样，又给我留下一大堆后悔！

叶子说：估计加班加点地打攻略已经把雪飞逼得发狂了——别急魔王，传说系列正是热闹的时候，接下来还有一堆，你就high吧。



压力确实很大。为了做攻略而打游戏的编辑，更是背负着效率和质量两重紧迫感，很多时候，必须舍弃掉“随心所欲”。做这份工作，很需要觉悟。

其实读者只需要收获编辑的付出，我们在过程中的辛苦并不要求大家看到，但诸位切不可抱着过于轻松的想法来“展望”自己未来的职位。轻松的是娱乐，但辛苦的是工作。我们选择自己累一些而让大家快乐，如果只图自己玩得痛快，那可就是在挥霍读者们的心意。

VOICE 总觉得豆奶姐姐现在讲话好温柔的，不是很喜欢呢。别太感性了，感觉没有以前那么个性了。还有，那个魂斗罗传说是讲什么的啊，感觉不是很清楚啊。 From 湖北武汉 严骏

简直胡说！我最近可是被很多读者反映说越来越暴力呢……话说叶子从来也都不是一根筋啊，该柔和的时候就柔和，该粗暴的时候自然就粗暴——当然了，享受后者一般只是木头的专利。我的个性是什么，我自己都说不清，其实摸不透的东西才更有趣。

魂斗罗传说是啥——这在今年第一期里叶子可就解释过了哦。提起魂斗罗大家都很熟悉，但实际上可能你所知道的只是它整个历史中很小的一部分，我们要做的就是把全部故事讲给你听——你会发现，关于魂斗罗，你还有好多不知道的事。

“喜欢！喜欢！喜欢！”

——广东广州 李富中

VOICE 叶子姐，我记得有一期电软说XB360会在07年出行货版，我想买。但不知叶子姐会如何选择，是现在就买还是等行货版呢？还有就是，行货版会不会有符合中国玩家的价格呢？ From 上海 庄佳琦



07年出大陆行货版应该是靠谱的事情，不过往少了说也还有整一年的时间呢。你要真想买的话，今年3月初香港就会推出行货了，选择那个也是很不错的哦。香港行货360会完全对应日版软件，而它的电源是可以220V直插的。而且由于运输途径等方面的原因，它会比你在大陆直接买日版主机要来得便宜，而且价格相对更稳定。叶子被木头一游说，也打算收一台港版呢。我现在倒是不急着买，因为九十九夜还没出呢吗（我已经重复N次啦！）

微软在大陆地区已经积累了丰富的营销经验，等到大陆行货推出的时候，他应该不会有什么失误或者做出脑子进水的事来吧。

VOICE 我觉得选游戏作为工作是很累的，因为这无形中已经有“工作”的压力了，所以我还是喜欢随心所欲的游戏方式。 From 广东佛山 伍海宁

啊啦，发现一个理解这份艰苦的同学了！言语虽然无华，但却质朴实在。之前看到好多读者在来信中表达对编辑这份工作的羡慕：“可以随意玩游戏顺便就把工作给做了，还能拿工资。”……拜托，叶子早说过的，你设想的那是火星编辑，我们地球人想混口饭吃可远没那么轻松。难道我们可以一边打游戏一边写特别策划？可以一边打游戏一边收集各种新闻？叶子可以一边打游戏一边看信做闯家？显然都不可能，学生时代你写一篇600字的作文还要咬牙切齿地冥思苦想老半天呢吧。

所以很多时候，我们都是要埋头在办公桌前苦干的；然后，再抓紧其它一切时间来玩游戏——而这，也主要是为了专业积累。所以说实话，随时都有压力，

VOICE 本来XB360宣传的时候看是个好东西，可是现在看来问题太多。首先电费不一定掏得起，死或生跳票之后也不如人意，估计广大人民群众期待的九十九夜也只是元气版战神的硬件增强版(笑)。 From 河南洛阳 高健

好哇，胆敢鄙视九十九夜，而且还故意说给叶子听！你、你居然还笑……

九十九夜的系统也许不会很复杂，但是她很漂亮，并且砍杀得令人心情愉悦，很足够了。其实就算主要只是“硬件增强”，也绝不可小看这里面的进化——打个不恰当的比喻，同一首情歌，你分别让孙燕姿和范伟来唱，感觉能一样吗？同样一部影片，你分别让彼得杰克逊和陈凯歌来导演，能在一个档次上吗？





大怪

●DOA4的推出对于我来说是一个痛苦万分的事情，它让我了解到这款作品并非是花瓶一个。虽然大多数男性玩家对于这款游戏的初衷不过是全女性服饰收集而已，但经过几天的研究我仍然感受到了一款相对优秀的格斗游戏的动感与变择。大怪对于李剑这个角色十分欣赏，个人感觉他是众多格斗游戏中将截拳道表现得最为完美的一个角色。实际上DOA4的角色分化还是以男性为多，又以不错的喧哗打击感与HOLD反击形成了独特的系统。在这个基础上我不禁想到如果TECMO 将本作正式推出街机版本，并配合卡片网络存储实现服饰收集与表现，VF5可能就会有一个很可怕的对手……（只是单纯就市场而言）。也许，TECMO重新进入街机行业的一天很快就要到来。

叶子说：你把大怪扔到火星上，再给他一个格斗游戏，他就能活下去——我对此深信不疑。

VOICE 超G女生这个栏目非常棒啊，让大家都知道，游戏不只是男孩子玩的，巾帼不让须眉。 From 江苏昆山 刘心宇

VOICE 叶子好！我直说了，为什么只有超G女生而没有超G男生？难道玩game的女生少就有诸多特权了吗？ From 江苏淮安 吴颖杰

因为游戏女生是珍稀动物，这不叫特权，这叫保护……在呵护和鼓励之下，超G女生的队伍才能日益蓬勃和壮大嘛，难道你希望一个放眼望去几乎全是男生的游戏世界么？贾宝玉教育我们什么来着——“女儿是水做的骨肉，男人是泥做的骨肉。”成为一个女权主义者，从今天做起！话说叶子最近在研究读《红楼梦新证》，好书啊，红学大家周汝昌所著，严谨正统，配得上《红楼梦》作为古典小说最高杰作的地位。

“家是一座宝藏，藏在电软中，我则通过电软把家挖掘出来，并沉迷其中。”

——辽宁开原 王帅





VOICE 当翻开173期杂志的时候，我彻底感动了是被众编的热情所感动的。三篇特别策划便足以体现出你们的诚意，更何况其它内容也相当精彩。这期是我认为最好的一期了，我觉得从这期开始，电软又向前迈进一个台阶了！请一定要继续努力啊！ From 北京 谢晓曦

VOICE 自从有了电软，腰不酸了，背不疼了，腿也不抽筋了，走路也有劲儿了——这全是拿着电软蹲厕时练出来的！ From 辽宁瓦房店 于明旭

VOICE 有人问我想要活多久，我对他说："我只想活到拿不动手柄为止。"不过我更想像"黑客帝国"那样，可以真正地"进入游戏"，我能活到那一天的出现吗？ From 陕西西安 李鹏

VOICE XB360是一个很好的主机，性能卓越，但是主机加上电视，对我来说可是天文数字的价格，只好在梦里与其相见了，惨！ From 广东中山 麦剑洪

VOICE 买电软已经3年多了，从开始只关心新作到攻略人行道再到家，在家中我找到了那份逝去已久的感动，让我心中的游戏烈火再次燃烧。好温暖的家，好温暖的电软。寒假终于来临了，我酝酿已久的PS2游戏作战计划就要实行，实在是高兴又兴奋。希望下期家中再建一个火炉，温暖寒冬中的我们那紧握手柄的手。 From 浙江上虞 张锦敏

VOICE 我接触电软快一年了，当初是朋友介绍看的。虽然我不是一个老读者，但我会是一个忠实的读者，以前的电软我没参与过，现在的电软我会期期参与。 From 江苏张家港 王晓峰

VOICE 游戏已经逐渐成为我们生活的一部分，但有时我却感到一丝迷茫。未来的游戏何去何从，是贯彻画面至上还是回到剧本的感人，还是日益地暴力、血腥……不知道以后还会出现什么。真的希望游戏厂商们多点"革命"精神，个性时代需要个性游戏。 From 河北唐山 李健

VOICE 新的电软在整体风格上变化很大，我想很多读者都有些不适应。不过改革才能进步嘛，希望这条改革之路不要走得太漫长，希望电软有她独特的味道。 From 湖北武汉 石振

VOICE 马上就要过年了，俺认为只有在家里，只有有了大家和叶子的陪伴，今年过得才有意义。虽然是第一次给家写信，但我想叶子不会拒绝新人吧？ From 河北邯郸 武雅诗

VOICE "家"能找到真正家的感觉，那种感觉很温馨、很快乐。因为自己家庭的原因，我已经很久没有找到那种感觉了。之前，由于经济原因有一段时间没有买电软，几个月后，我买了这一本电软。这是几个月后的第一本，我第一时间翻到了家，发现家变了。而这时的我，就像一个出去外地的人再次回到家乡后，发现家乡的变化很大。家是变了，是外形变了，但那种安心的感觉没变。我还是那么地爱家。 From 安徽蚌埠 田林夕

VOICE 高三了天天住寝室，真的好想家呀。天天抱着电软才能入睡。学习的压力压得我喘不过气来，能在"家"里轻松一下，真是一种幸福呀！谢谢电软的所有小编们，更谢谢叶子姐姐。 From 吉林长春 孟圻瑞

VOICE 真的非常感谢闯家。我是个学生，两个星期才回一次家，所以我非常恋家。而现在这几期买到电软翻到"家"，心里就莫名地温馨，真的有家的感觉。感谢叶子，感谢木头，感谢电软，感谢大家！ From 浙江德清 时程昱

我说，至于把我糟蹋成这样儿么……



风林

●今天入冬以来第一次吃火锅，结果当晚就肚子痛，真是怪事，木某一向以铁胃著称，没想到也会栽倒在这小小的火锅上。所以为了锻炼好自己的胃，小沛和大怪的每两天邀我一请客的计划已经开始进行了。这两周的工作重点就是——吃！

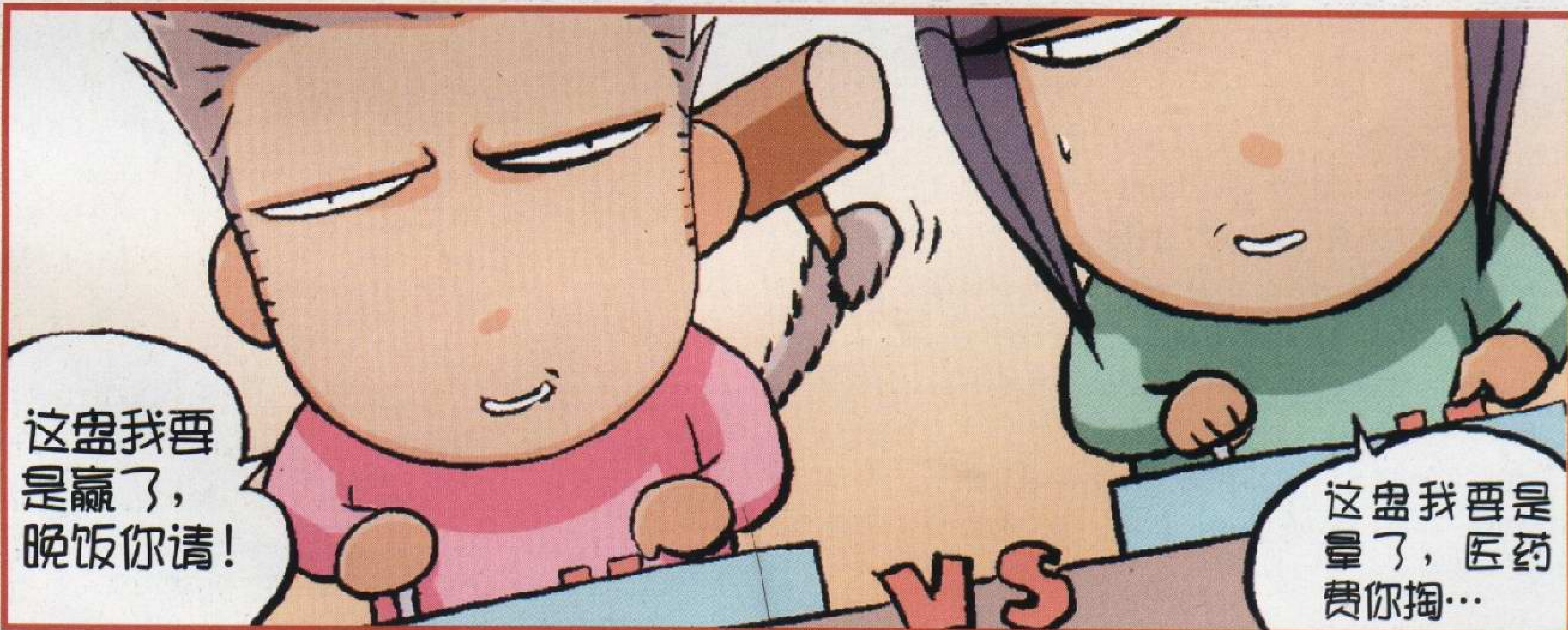
●编辑部有个人的外号叫"飞棍"，大家猜猜是谁呢，答中的木某人有小礼品一份赠送。

●最近朋友纷纷邀木头上LIVE对战，但……但……家中网络问题严重，ADSL取消在即，正考虑更换哪家服务，实在是很伤脑筋。

●魔王实在不是正常人，这个冬天因为有了魔王的折磨，木头对NDS的怨念又加深了。强烈要求动物之森出PSP版（嘎嘎嘎嘎嘎嘎嘎……）。

●"泪滴在左手，凝固成为寂寞"——这是2005年我最喜欢的一句歌词，大家知道这是出自哪位歌手的哪首歌曲吗？第一个回函给出答案的木头还有一份小礼赠送喔！

叶子说：我可以填回函要礼品么……话说按国内一般的网络环境来看，LIVE对战DOA4的时候经常变成秒间一格的幻灯片格斗——光纤最高！



对话

我们的画师，其实是一个相当有趣的人。他的话看上去一板一眼的平常，但偏偏就是会逗得你忍不住想笑。某天，正在QQ上和他商量近期画稿的事，发生了下面的对话……红色是画师说的话，黑色是叶子的。

抱歉，上厕所去了。

这有什么好抱歉的。

拉肚子拉了两天了，拉肚子应该不会死吧？

不要死，要好好活着。

还是再吃点药好了……

咋就拉肚子了？

不知道，可能吃错什么了。

不要吃剩菜啦。

前几天的排骨，放的时间有点儿长了，也许是因为这个。我老婆已经拿去喂狗了，我是不吃了。

……上面这段对话，我可以放到闯家里吗？当作是画师访谈，或者是画师生活手记。

……你原话写上啊？

逗死我了……你的幽默感在很冷静的话中就可以迸发出来……而且确实也有不少读者来信说让画师也出来说两句啊。

那记得前面加上"风流倜傥玉树临风"之类的词。

哦，这么说你授权引用了？thank you！

你的快乐建立在我的痛苦之上，我现在是吃什么根本不消化就出来了，就是觉得挺心疼的，好多东西都浪费了……

抱歉，我真的没有幸灾乐祸，就是觉得你的话很逗。

我就是觉得排骨浪费了……

你……难道你还想去狗那儿把排骨抢回来？

抢不回来了……

是啊，有什么不可能啊

●在某个没有加班的晚上，我无所事事地跑到朋友家，打开他的PS2，接上他的大电视，翻出他的《真·三国无双2 猛将传》，开始挑战“吕布千里行”的极限打法。虽然已经有两年的时间没有练习了，不过我很显然还是宝刀未老，风韵犹存。不到十五分钟，就如同风卷残云砍瓜切菜势如破竹一般——GAME OVER了。在一旁观摩的朋友不动声色地问道：“你现在还能连锁一闪了么？”于是又找出《鬼武者2》演练……十分钟之后，朋友一边摇着脑袋一边讪笑着说道：“哎，手艺不在了吧……”哎，十分钟年华老去啊……

●有太多行李就别单独旅行/不能够离开就不要接近/舍不得结束就别开始一段感情/想忘记就要一切归零

叶子说：星彩同学最近变得多愁善感起来，再加上其近来不是头晕就是流鼻血，难道他想cosplay林黛玉么？是不是人在这个季节很容易变得敏感？



待菜

“微笑翻开，温暖阅读，回味着合上……”

——北京 李妆熊



VOICE 希望叶子不要太累，累死了就没闯家看了，累个半死不活的就行了……

From 甘肃兰州 袁家熙

看看、看看，这就是实用主义者的典型。哼，我要告诉你两条真理：第一，绝对不是说没了叶子家就不行了——我还没有自恋到那种地步，有能力的大有人在。闯家此前十余年的积累、电软在全国这么高的人气——很大程度上，叶子是托了这些的福才被大家接受和了解的。你们喜欢叶子，我当然happy；你们夸叶子，我当然很高兴。但鼓励吗，要实事求是，我可不希望被捧得高了，结果万一哪天就摔下来，摔了个稀里哗啦一塌糊涂半死不活——当然了，我知道袁家熙读者你肯定无所谓，你本来就想我“半死不活”的，至于是累的还是摔的估计对你来说也不差什么。我告诉你，我这人小心眼儿，我特记仇……我们家邻居那只猫，三年前抓了叶子一下，我昨天终于找到机会狠狠地拍了它脑袋一巴掌，爽！

至于另一个真理吗，我现在这么年轻活泼阳光烂灿，怎么着至少也还有10年好活，你放心，累不死的。

以上，这下你、满、意、了吗？我再说一次，我这人小心眼儿，特记仇，我们家对门也有一只猫，两年前……

VOICE 感谢叶子给我第一个勇者的称号，我非常感动哦。而且让我霸占厕所一个月，嘿嘿，当个“所长”也是不错的嘛。我会努力干好这一很有前途的职业的。再过几个月我也要考大学了，如果有人问我考什么学校，我会毫不犹豫地回答：“家里蹲”——在闯家的厕所里蹲着的大学。还是家里温暖呀。

From 辽宁绥中 秦正男

秦正男同学，你知不知道叶子授予你这个勇者称号后承受了多大的压力啊，众多来信中纷纷表示不满并申明等待继任。其实“所长”、“霸占”什么的自然只是玩笑话，不过正是因为有了厕所、厨房、客厅等一系列想象中的概念，“家”在我们的心中变得更真实了。

家里固然温暖，不过也要记得常出去转转；电软中这个家旁边的左邻右舍、现实中那个家之外的广大世界，都等待着你去发掘、探索——这，才是叶子所说的“勇者”的真正含义哦。

VOICE 游戏铁板阵的评论够细，可太乱，应优缺分明，集中表扬，再集中批斗。小编评论不要太过主观，应举些客观例子：比如说迷宫大，有多大？重复多，有哪些重复？都应举些实例供玩家参考。

From 广西柳州 黄瀛



对于主观和客观的问题，叶子也在其它地方听到过一些声音，比如“编辑的话到底能不能代表多数人的意见？”等等。其实若是这样想的话，那在写每一篇评论前我们都先调查一下全国玩家的态度？先看看国外相关权威媒体的言论？总之先确定多数人的声音，然后我们再据此说话？——如果是这种“客观”，那我们做不到，我们也不想做。因为这种伪装的“客观”只是把自己变成了人云亦云的传声筒，推卸自己的责任，保证自己“不挨骂”而已。若是这样，评论也就没有了存在的意义。

当然了，这决不意味着我们会撒欢儿似地随便说——电软所倡导的“主观”，其实是一种合理的个性。只要自己在提出意见的同时，能够有的放矢，能够拿出论据，那么这种“主观”就是有存在意义的，可以提供给大家一个新的思考角度和空间。

不要过度畏惧主观，一个人、一本杂志都要敢于坚持自己的想法。

而且话说回来，写铁板阵的小编们毕竟都是独立的个体，他们的言论本就不可能照顾到所有玩家的看法。有个性，正是意义所在。叶子可以保证评论的言语都是有感而发，这一点请相信我们的专业素质。

当然，所有言语间的分寸都是需要具体且细致的把握的，我们肯定还有很多地方拿捏得不合适，请大家有看法随时反映出来，人本来就是在交流中成长的。

VOICE 看到风林扮演的Yuna，果然令人作呕。所以本人决定，将会在每次自己有火的时候，就将写有“风林”两字的纸条拿来烧！

From 山东莱州 吕毅

你真的这么恨他么？其实木头真的很可怜——那张图出主意的是我，具体执行的是华尧……

VOICE 对于龙哥，除了崇拜，还是崇拜。对于风林，更是崇拜——游戏中毒如此之深，被叶子欺负得如此之惨，居然还能活到现在……（汗）

From 贵州贵阳 钟瞰

大家难道不觉得我最近对木头好多了吗？我要改变！——欺负一个打不还手骂不还口的家伙实在没什么成就感可言。所以叶子要重新做人！——努力锻炼自己，争取在这种欺负行为中也能找出成就感来。嗯，就是这样，请大家多多支持，这也算是为诸位制造乐趣的公益事业啊。



多多保重



无无

●深了，在经过无数联机的不眠之夜之后，偶终于把自己在怪物猎人P里最喜欢的神兵将器——超绝一门拿到了！想当初这可是偶在PS2版里用得最顺手的武器，用这个杀飞龙类敌人直如探囊取物一般……话不多言，拿到后兴冲冲地跑过去用单机最简单的飞龙任务试刀，结果连续被杀3次，直接3振出局……

●有时候不得不说RP，偶随便跟一个未曾谋面的朋友连了几盘，友好度就直线飚升，而跟天天见面的薯子连了得有50多盘了，友好度却还是0。相性问题？

●有时候就是爱多想，尤其是在春节假期要来的时候。私下盘算想借机会出去旅游，看下南国风情，可后来老妈一句至理名言就给我否了——旅行的最后还是要回到起点。虽然心里不服，不过一想还是颇有点儿道理的。人这一辈子无非就是这点儿事，来来回回地折腾；失去后得到，得到又失去。轮回，或许一直进行在我们的生命里，只是自己未曾察觉罢了。

叶子说：其实我一直就觉得他这名字里有佛理。

悲伤的眼泪像流星……



小沛

●最近的电视剧似有抬头迹象，这些天小沛的晚间活动几乎就是看电视，而且对《天若有情》中“李纬凡”这个角色情有独钟，真希望自己有这样一位才貌兼备的女友。

●照相机购买计划被迫拖延，每次去店里看着心爱的“富士S9500”，小沛都快被自己的口水淹没了！哪位读者能买到内部价，请速与小沛联系，一定请吃饭啦！(笑)

●PS3失约CES似乎验证了其开发受阻的消息，对360几乎失望的小沛，盼望PS3能够一切顺利。

●NDS的王道地位是任何掌机都无法取代的，目前编辑部有6位仁兄在玩《动物之森》，2位在玩《马里奥赛车》，1位在玩《恶魔城》，小沛则在用NDS重玩GBA的《逆转裁判3》……

叶子说：小沛，建议你去看央视的《武林外传》……可好了……

大墙画廊

小沛主持大墙画廊时间也不短了，现在每做一期都非常兴奋，因为打开邮箱收画稿的时候总能发现一些老朋友对我们栏目的支持。真的有太多热心的读者了，你们的热情很让人感动，并且从一开始接到你们的画稿至今，你们的绘画技巧都提升得非常明显，看来以后这个栏目免不了又要扩版了。但在这里提醒大家一句，原来的投稿地址现在已经成为“超女”专用，新地址就刊登在每期的页面下方，大家留意一下。



←恶魔城 湖北 bloodriver
对于很多作者，我都必须把作品和姓名记在文本里以防混淆，但你的风格太明显了，小沛一眼就能认出哦！



←天诛 哈尔滨 白祎楠
你画的是谁啊？彩女吗？我和唯夜看了好久，最后结论就是整容之后变漂亮的彩女！第一次发现忍者还化妆啊。





←战国无双 上海 卧龙
阿国应该是位很漂亮的歌舞伎吧？而那位原创的武将看武器应该是中国人吧？卧龙兄还需努力。



↑生化危机4 湖北 bloodriver
里昂难道也有搞不定的时候？后面成群的村民已经把这位大英雄吓得五官都快挪位了，你还真有想象力！



→FF7 北京 普冉
一开始看到这幅作品时，我还以为你最近也学着用电脑制作3D图像呢。



↑克劳德 四川 穿靴子的猫
不知道为什么，似乎之前见过你的画？临摹？细部特征还不错，但整体的画面颜色还有待改进，的确蓝得很压抑。



←忍道戒 北京 Gas Snake
看了这幅画，小沛脑海中想象的下一个画面就是这位老兄摔了一跤。因为他的身体倾斜已经偏离重心了，其他倒没什么问题。



←再生侠 广西 吴锦全
“想画什么就画什么”倒是很有个性，但是范围要在电视游戏之内哦。下次最好还是把你的画扫描一下，照片效果不太理想。

→MS-06S 吉林 蔡可
对机器人不太灵光的小沛确实看不出这个扎古画得像不像，但画面太暗，尺寸太小的问题却是明摆着的，下次注意吧。



投稿须知：《大墙画廊》接受投稿电子邮箱地址：daqianghualang@vgame.cn。刊登稿件奖励办法：一般画稿40元，获奖画稿120元人民币。



PSP年前大幅涨价

从去年PSP发售至今已经差不多有一年的时间了，价格也从刚发售时四、五千的天价进入了一个比较平稳的价格段，尽管其上真正的好游戏数量较少，但其时尚的外表和强大的多媒体功能仍然让不少玩家动心。而随着利用记忆棒玩PSP游戏越来越方便，使得原本对其软件价格心虚的更多观望中的玩家下决心趁新年这个大好机会入手一台，然而事情总是未能尽如人意……

实际上，PSP在我国的价格始终不稳定，经常出现较大的波动，究其原因，从本质上来讲是因为我国大部分玩家都是冲着用大容量记忆棒玩"免费PSP游戏"以及基于此上的一系列多媒体功能才购买的，而要实现这些功能又和PSP的固件版本号有着极大的关系，随着索尼对PSP固件版本的一系列升级，这一矛盾也就日益突出。毕竟大部分的自制软件和游戏镜像都是基于1.5版运行的，高版本的PSP降低版本的操作也会比较繁琐，因此，版本最老的1.5在我国的行情反而更好。另一方面，新年的到来对大部分学生玩家而言也就意味着有大量红包入帐，手头一宽裕自然往往就会趁此良机入手新主机，然而游戏店老板们也都很精明，正好在这段时间抬高主机价格，让玩家们不得不伸头挨这一刀。

据龙哥最近打探得到的消息，PSP v1.5普通版目前已经涨到1780元左右，而这个价钱在一个月之前甚至是能够买到一台v1.5的豪华版套装了！木炭黑v1.5套装价格涨至1900元左右，陶瓷白版v1.5套装甚至超过了2000大洋。而且据游戏店方面反应最近这段时间v1.5 PSP的价格起伏会比较大，说不定过段时间还会上涨，看来这次的PSP价格普遍上涨应该是商家们蓄谋已久的了。

不过好在PSP主机的价格虽然大幅上涨，但与之相应的，几大记忆棒厂商这段时期以来开始大打起了价格战。因为LEXAR的记忆棒以其1G只需480的明显价格优势赢得了大批玩家的亲睐，接着SANDISK为了夺回市场，主动将价格降至比LEXAR还要低的450元，性价比极高，可以说是PSP玩家购机首选。同时，索尼的原装1G记忆棒价格也下调至690左右。总的来讲，PSP主机价格的大幅上涨和记忆棒价格的大幅下跌虽然让玩家喜忧参半，但从总体价格上来讲变动并不太大。



本人前不久购买一台PSP，但不知是什么版本的，游戏店老板说是1.5版的，但本人对此方面信息了解不多，所以不知是不是1.5版的，机子本身也没写是什么版的，请问龙哥怎么认机子是什么版本的呀？这部机子加上一张1GB的记忆棒共花去2500大洋，（机子是豪华版的）不知是否合算。请问龙哥，当时我买机子时老板说1.5版的要好一些，不知是否正确，龙哥认为哪个版本的要好一些呢？再请问龙哥，记忆棒是否只能存一个游戏？我每次去游戏店下载游戏都只能存一个，为什么？前几天下载了一个网球的游戏，当晚还玩得好好的，可第二天早上，打开机子，游戏却没了，记忆棒的内存变为了949MB，这是怎么回事？就在游戏消失的前两天，我看了贵刊2005年最后一期的杂志上介绍的PSP病毒的文章，我想可能是中了病毒了吧，心中万分惊慌，这是不是病毒所致呀？PSP屏幕上出现几个亮点，关机后再开机也还在，只要机子是开着的，那几个亮点就在，请问这是怎么回事呀？是不是屏幕坏了？（贵州福泉 潘丕洲）

在主机的主选单里的"系统设置"→"系统信息"中可以看到主机的版本号，2500的价格不知道您用的是什么记忆棒，如果是SONY 1G组棒的话可能会有些高了,如果用的行货品牌的记忆棒价格算是比较适中的。1.5版所谓的"好"处在于此版本的机器可以运行第三方的应用程序，虽然目前2.0版本的也能够运行，但大部分自制软件目前还是以1.5版为基础运行环境的。在您下面所说的往记忆棒里存游戏就是这种"好处"的一个体现，2.0以上的版本是无法运行自制软件的。当然不是只能存一个，每个游戏的容量是不同的，有的游戏容量大一些，就占用你记忆棒的空间多一些，而有些20-30MB左右的小品级游戏，你可以算一算你的1G记忆棒能存多少，可能你想要玩的游戏都是容量比较大的游戏吧。一般情况下是你记忆棒的问题，你可以检查一下你的记忆棒或换一个记忆棒试试。

1、小弟去年暑假入手的PS2 50001型的，前两天在玩《生化4》D版的，用里昂通关后，艾达模式下挂掉一次后选CONTINVE选项，结果卡住了，重起机子就不读盘了，是光头坏掉了吗？读盘时出很大的噪音，就是读不出盘，停在有球的画面下，点BROWSE后出现"READ DISK ERROR"，任何以前能读的片也不行了，龙哥看看是什么问题，本人想在寒假期间使用。如果是光头坏了那是买R型、B型还是C型（那是什么意思，我不懂），我玩D版的，换了光头还能读D盘吗？如果不是光头问题修要多少钱？小弟过年想入手NDS，但是由于资金问题想再买张烧录卡，我去查了下，LINK512的ZIP烧录卡，加PASSME引导卡的，那种套装可以用吗？性能怎么样？适用机型还有限制的，具体什么忘了，就是编号为多少的能用，多少的不能用，有这回事吗？如果可以的话688元是否合理。（福建三明 胡嘉）

从您所说的情况来看，您的PS2很有可能是光驱部分坏了，50001的话，是R型的，不过游戏店中已经很少有全新的5万系列光头了。512的LINK，目前的价格大约666左右，您那的价格还可以接受，PASSME的话大概70元；正如您所言，PASSME是第一代的引导卡，只能对应比较早期生产的NDS，无法支持后来生产的NDS和IDS，如果您是准备最近入手NDS的话，最好购买新出的PASSME2，后者可以支持目前几乎所有的NDS，不过价格上会贵一些，大概得120左右。当然，如果您购入NDS时选择刷机的话就可以不用任何引导卡即可玩烧录了，刷机和引导两种方法的优劣比较上期热线中有比较详细的介绍，您可以参考一二。其实不管刷机还是引导，单就烧录卡来讲，通过SUPERCARD转接SD或是CF卡这种方式在现阶段相对而言是比较成熟和稳定的，其在多媒体支持上也要更加好，不过NDS上的那些专用烧录卡最近发展势头也比较快，具体如何取舍还是得看你自己了。

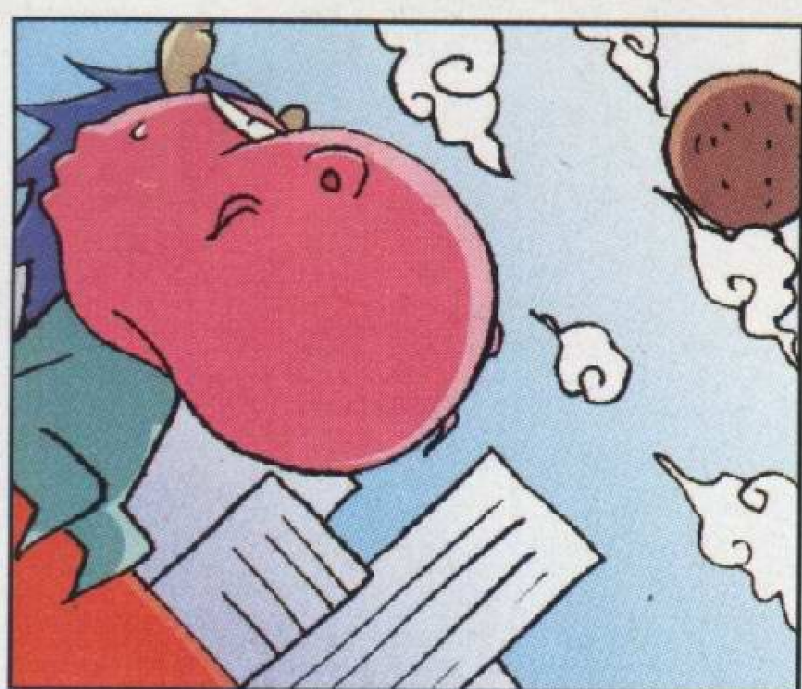
小弟对电玩很感兴趣，但苦于没有游戏机，去年我亲戚买了台PS2，便经常到他家去爽，但由于我是一名高一的学生，每两个星期放一天半假，所以我玩PS2的机会就很少，对于玩PS2的时间我也特珍惜。前几天我玩了几个小时《恶魔城》却总是杀不了美杜莎，该怎么办？所以我失去了信心，玩上了《旺达与巨像》，在打第十二支石怪时，我始终找不到它的弱点，虽然提示是要到更高的地方去，我却找不到，难道是小亭子的顶部？怎么样上去呢？对于PSP我可是很想要的，虽然很贵，但我还是会慢慢存钱，顺便锻炼我的耐心与意志力，我可是SONY的忠实支持者，所以我对PSP也很有信心，一定会打败NDS，PSP会不会有很多PS2上的经典游戏？（湖北鄂州 付松）

《旺达与巨像》里的第12个巨像是无法直接攻击的，您得先利用地上倒塌的石柱往上跳并不断沿柱子跳跃前进，在非常高的石柱处爬到顶端并用弓箭射它吸引其撞塌石柱从而提供新的通路，最后会转回到最开始那个场景。再在这个场景正中央的平台上吸引其将平台撞塌压碎其背上的护甲从而发现弱点，这样就可以跳到其背上进行攻击了。龙哥佩服您购买PSP的毅力和决心，也对您购买PSP的举动表示支持，不过说到PSP一定会打败NDS这个推论嘛，貌似基本不可能实现了。

1、《三国英杰传》中怎样提升兵种？（如：轻骑兵→重骑兵）2、《曹操传》有GBA移植吗？不是系列中有《孔明传》与《英杰传》被移植了嘛！3、在PC上玩过《曹操传》感觉要比《英杰传》要好的多，不论从画面，内容或是系统……



热线特别声明: 171期中曾经有读者给热线来信向龙哥反映北京鼎好信诚游戏店店面的问题，接到这封来信后我们非常重视，为了对玩家负责同时也是对店家负责，特意组织去该游戏店进行实地调查。调查结果表明，该游戏店的情况并非是信中描述的那样，估计可能是读者弄错了，详细情况请大家参看本期《电玩通》。



那我想问一下《曹操传》若还没有移植，那移植有没有可能呢？（移植于GBA）移植难度大吗？还有移植的话，大概容量有多大？　（江苏盐城 黄升）

1、升到15和30级的时候使用特殊道具即可提升兵种。2、没有，目前没有任何关于《曹操传》要在GBA或是其它掌机上进行移植的计划。3、《英杰传》和《孔明传》被移植了并不代表《曹操传》也非得移植给GBA啊，至于移植难度其实不能算大，毕竟移植并不代表就一定得要百分之百完全移植，能够基本保持原作的感觉就算不错了。

我有一台NDS，同时也是一个非常忠实的逆转迷，去年那款《逆转裁判・复苏的逆转》从公布以后我就一直超级关注，可惜这款游戏发售的虽然日文版和英文版都有，可就是没有中文汉化版。虽然英文版的我勉强也能玩，可我觉得像"逆转裁判"这样的游戏不玩中文版的实在是会让趣味降低一截，即使凑合着玩懂了外语版，也不爽。因为之前GBA上的三部逆转都有汉化小组做的中文版，所以我一直在等待看有没有本作的汉化情报，可等到现在好像也没有什么这方面的消息，我实在是憋不住了，这里特地请教一下龙哥知不知道本作有没有汉化？

（江西南昌 成步堂）

看来"逆转裁判"系列在我国确实有着许多忠实拥趸啊，尽管我国的NDS玩家数量并不多，不过每次"逆转"系列新作公布都有许多玩家在关注，例如上次的"复苏的逆转"和最近的"逆转4"在本刊期待榜都有上榜。不过也正如您所说，像逆转这样的游戏确实得真正能看懂玩起来才更有意思，在没有行货中文逆转的情况下，国内的汉化小组们付出的努力对我国玩家真的是一大功德了。既然在我国是这么有名的系列，"复苏的逆转"一作的汉化计划自然受到了几大汉化小组的高度重视，据龙哥所得到的内部消息，本作的汉化工作很有可能在年后的两三个月之内完成。其实本作的汉化工作早就开始了，不过由于是NDS这个新平台，再加上这类文字型游戏的汉化工作量非常大，才导致了完工时间的延后；像NDS上的"苍月"和孤岛冒险新作"迷失的蔚蓝"因为文字量较少，最近就已经有汉化版ROM放出了，不过这些ROM只能通过烧录的方式进行游玩。

1、我家的PS2买了两年了，型号是39006的，可为什么在操作界面上是英文呢？还有就是读不了D9的盘，难道都是改机芯片的问题？2、我在打生化4，电软的攻略中说在初始的村子里一间二层的民宅处，可拿到散弹枪，可为什么我初期就有啊？还有就是村子钟楼边上的一个屋顶上有一个村民，他身边还有件宝物在发光，可我怎么如何也拿不到呢？3、我特喜欢皇牌空战系列，想问问龙哥，有没有价格低些，质量好些的飞行控制器大约多少钱？　（黑龙江哈尔滨 关靖华）

1、您那应该是芯片的问题，自动把你的系统改掉了，好的芯片不会改系统文字，再有你不读d9盘证明使用的芯片比较老。39001这批机子质量非常的不错，相当耐用，在我国玩家中属于"有口皆碑"的，龙哥建议您机子的芯片别换，绝对好，至于D9游戏盘的问题可以通过用金手指盘引导来玩。2、日版的初级难度是开始就有散弹枪的。屋顶上的包物质要从二楼的窗户跳出去，再绕到另一边就能拿到了。3、喜欢皇牌空战的话，选择HORI的FLIGHT STICK比较合适，去年HORI还特意制作了与皇牌空战5同捆发售的FLIGHT STICK2模拟飞行摇杆。此外LOGIC也有专门给PS2做的飞行摇杆，不过价格上都不便宜，而且因为我国玩家对这方面需求少，所以国内的游戏店中很少有专门的模拟飞行摇杆卖。

1、虽然有了PS2，但PS上的好游戏几乎没怎么碰，我不知道还能不能买到《洛克人X4》、《X5》，请告诉本人，不论D版或Z版？2、《黄金太阳2》中最强武器，以及最强召唤术是什么？如何取之？"木星灯塔"之前的村里有一个魔法阵，进入后，需放出身上所有的精灵，可我只有一些（还差5只），这里解开有什么东东？3、"生化"是否有PS2版本？4、《洛克人ZERO3》中向上攻击的那招怎么取得？5、《恶魔猎人》1-3中，二代是否值得一玩（二代似乎被评价的很惨）？

（福建南平 骏）



《洛克人X4》、《X5》可都是2000年左右发售的PS作品，现在的游戏店已经基本上很少有卖PS游戏了，龙哥觉得您想入手的话难度会比较大。2、《黄金太阳2》里的最强武器应该是那把攻击+200的soul blade了，必杀威力极大；至于最强召唤术个人认为应该是最终召唤"彩虹女神"——全员复活+异状态恢复+HP全恢复+对敌无属性大伤害。那个魔法阵，需要在最后的灯塔中拿到"空间转移(**テーポト**)"魔法后，便可以拿全所有的精灵了，此后来到您说的**ギアナ**村，然后分别站到魔法阵上代表地、风、水、火的四个地方，只要全部72只精灵都拿全了，门上的灯就会亮，门就会开。进门一直前进就会遇到守护最终召唤兽的无头骑士，打败它就可得到最终召唤!需要注意无头骑士超强，比最终BOSS有过之而无不及啊，要挑战它需要足够的实力和充分的准备才行。3、去年年底CAPCOM不就把生化4给移植到PS2上了吗，这么大事您不会是不知道吧？其它非正统的还发售过PS2联网版的"爆发"1、2两代以及射击类型的游戏，这些就不考虑在内了。4、向上攻击那招是在初期关卡得到"双拐"这个武器后装备上，向上攻击即可使出。5、"恶魔猎人2"这个游戏到底怎么样，别人说了那都不算，得自己玩了才行，之所以本作评价不好，主要是其风格上的转变不受欢迎，但别人不喜欢这种风格并不代表所有人都不喜欢，何况再怎么说，2代还不至于"不值一玩"吧。

在恶魔城《晓月圆舞曲》中，有几个问题，在有一座好像浮在空中的城，里面有一扇冒黑烟的门，人只要一碰到就会被击飞掉，这个问题我从初二玩到初三都没有玩出来，所以请龙哥指点一二。还有怪兽图鉴，还缺三个，还请龙哥指点。还有一件事，在GBA中恶魔城系列中，《月下夜想曲》是否还有这种游戏卡？

（江苏苏州 王志伟）

您说的这个问题龙哥以前应该已经在热线中回答过多次了，要进入这个门需要达成GOOD ENDING，而GOOD ENDING的达成条件是在王座前与**グラハム**战斗前装备上**フレイムデモン**、**おおこうもり**和**サキュバス**这三个魂并取得战斗胜利才行。因为您没有说出所缺的三个魂是第多少个，所以龙哥根本无法确定到底是哪三个，个人猜测比较有可能漏掉的是以下三个：NO.36，在某个房间中会看见土堆，反复进出这个房间直到看到怪物为止；NO.80，这个怪物需要等其将萝卜拔出来后再打死才行；NO.92，在进入瀑布的第一个场景会有一个类似白色流星的东东飞过，这里需要使用41号怪物的魂使时间停止将其干掉。《月下夜想曲》是SS和PS上的作品，是恶魔城系列中最强的一代，从来没有在GBA上发售过。GBA上的三作分别是2001年3月发售的《恶魔城・月之轮回》，由KONAMI神户（KCEK）制作；2002年6月6日发售的《恶魔城・白夜协奏曲》，由KONAMI东京（KCET）制作；以及2003年5月8日发售的《恶魔城・晓月圆舞曲》，同样由KONAMI东京制作。

因为最近听说NDS上的《动物之森》非常好玩，小弟特地买了一款美版的拿回家玩，每天钓钓鱼种种树什么的真是惬意。下面有个关于《动物之森》的问题想请教龙哥，就是在村子里摇那些没有结水果的树会随机掉下100块钱的钱袋和道具，不过有时候也会掉下一个马蜂窝来，然后就会被里面飞出的马蜂蛰成满脸包，我试过用虫网捕捉，可是根本来不及，请问龙哥马蜂可以捕捉吗？如果可以的话有没有什么技巧？　（上海 流浪歌手）

【过年啦】









●听见XBOX360出行货版，我十分激动，不知在明年六月份之前该主机能否推出？如果可以我一定第一时间入手，同时还准备入手四款正版的游戏：WE9，NBA LIVE06（2K3也凑合），DOA4和九十九夜，不知他们是否会推出这四款游戏的中文版？另外我还想向龙哥建议，利用你强大的号召力，号召所有买行货主机的玩家(不管他们拥有什么机种）坚持买Z版，让老外见识一下中国的市场，让中国成为游戏市场的一支主力军，最后请求龙哥，有行货X360消息，一定要及时通报呀！

（安徽无为 X360迷）

■据比较可靠的消息，行货版的XBOX360预计将于2007年内在我国大陆地区正式发售，还早着呢。至于您所说的那几款游戏之中，《NBA LIVE06》这款游戏的中文版EA已经预定将于今年3月2日和台湾省版XBOX360同时发售，至于真正的大陆行货版的中文XBOX360游戏，都得等到遥远的2007年了……购买Z版游戏的事龙哥一直都有在呼吁啊，只不过毕竟大部分玩家的手头都还不够宽裕，Z版的支持只能希望大家尽力而为了，毕竟只有这样才能使我国的游戏市场真正的正规化。

XBOX光驱问题一例

●最近XB光驱开始挑盘，不读盘了，估计光驱差不多快挂了吧！想拿到JS那里打听一下价钱，结果一问换个光驱光是安装费就得要200，吓了我一大跳，BOSS说换光驱很复杂的，要加芯版改机，刷BIOS……一大堆听不懂的废话。其实我的港版XB在买的时候已经能玩D盘了，难道还要再改一次不成，这BOSS其实黑过不少人，我朋友就是被其黑过的众多受害者之一，这家伙曾经拿组柄当原柄以145元的高价卖给我朋友，经过多次考虑，始终觉得这BOSS信不过，于是把心一横，终于鼓起勇气把我的爱机摆上手术台……龙哥可别怪我太冲动，我们这小地方整个城市加起来才三家电玩店，除了以上说的那间，另外两家连XBOX是什么都不知道，所以刚才说的那个BOSS才会那么嚣张，大家都知道这BOSS很会黑人，但也只有任其鱼肉，所以这家店生意上还算蛮红火的，奸商奸商果然无奸不商，世风日下，人心不古啊！本打算寄到外地送修的，后来还是打消了此念头，一来担心信誉问题，另一方面则因为爱机已有三年多高龄了，实在受不起此番一路上的颠簸，所以才会出此下策，感谢上帝保佑，拆机还算顺利，然后买了一个电脑DVD光驱，按照杂志上的步骤连接上一分二电源线，接好后开机发现XB电源灯不停闪烁，屏幕上左上方为12的错误码，看不到正常开机后的选项菜单，但光驱已经通电，数据线也完全接上了，没有任何遗留，参考电软04年9XB防黑大全核对错误码列表，列表提示为DVD传送模式错误，检查更换光驱电源线或更换光驱），我的DVD光驱可以在电脑上正常运行，于是把问题放在一分二电源线和数据线身上，但是各换了几根线后，结果还是一样，最奇怪的是在我接回原来的XB光驱后，错误码没有了，可以看到正常开机后的菜单选项，难道要换一个跟原XB里一样牌子的三星光驱吗？问题到底出在什么地方？

（广西梧州 龙弟）

■自己动手，丰衣足食，这句话果然不假，不过您似乎属于被逼上梁山的好汉（笑）。显然您遇到的问题是因为找了个XBOX不兼容的光驱上去了，所以才会发生这样的情况。我们说XBOX可以兼容市场上大部分IDE口的CD和DVD光驱，但也不是能兼容所有的，而您这次显然就是恰好找了个不能兼容的光驱，龙哥建议您再换一个光驱试试。





当然可以，方法就是在马蜂窝掉下来，主角头上冒出惊叹号后马上按Y键切换到道具栏画面，因为这个时候主角是处于无敌状态的，所以我们可以从容换上补虫网。装备上网之后先别急着切换出去，注意观察马蜂的飞行规律：它们其实是呈8字形飞行的，首先它们往往会逆时针的在左边飞上基数个小圈，然后顺时针在右边飞一个小圈后再飞回左边不断重复这一过程。仔细观察并确定了其飞行规律之后我们就可以趁其从左飞到右边时马上依次按Y键和A键切换画面进行捕捉，因为其在右边时是从上往下飞的，所以这个时间段应该是足够了，当然具体的提前量根据个人的操作反应速度有所不同，您就在这个时机左右多试几次，掌握技巧以后就能"百发百中"了，并不困难。关于《动物之森》WIFI联网的内容，本期有专门的文章介绍，您不妨看看。

◆◇・◇◆ ◆◇・◇◆ ◆◇・◇◆ ◆◇・◇◆ ◆◇・◇◆ ◆◇・◇◆ ◆◇・◇◆

174期MG2攻略补完

■致歉：由于上期我们工作上的一些失误，导致第114页的MG2攻略文字重复，这次特别在热线中刊登出正确的攻略下文，希望能对有兴趣的玩家有所帮助，同时向广大读者朋友们致歉。

……战斗完后撞开那些拦路的线来到31F（每根线需要撞3次才会断），用塑胶炸弹把门炸开，装备B2军粮引诱空中的鸽子下来得到其脚上的纸条。用140.51与博士联络。

回第一座大楼3F可用磁卡4和红色磁卡大肆搜刮一番，这层楼一共可得到遥控导弹（**リモコンミサイル**）、机器老鼠（**マワス**）和夜视仪（暗视**ゴ-グル**）。去4F走左下，黑色的房间用夜视仪爬行过去小心陷阱，出门后有许多假人，注意看雷达闪动的白点是混在假人中的敌兵！上去往右进门来到餐厅，右侧的男厕所内可以得到废纸篓（**パケツ**），出来躲在植物后面等敌兵进女厕所后跟着进去遇到女特工**グスダヴァ**，对话后她会为我们打开屋内右上的门，接着两人会一起行动。向上坐电梯去B3，可拿到毒气弹（**ガス・ゲレネ-ド**），这里小心别被推土机撞到，否则一击毙！先去左上乘电梯来到1F找到博士并得到磁卡5，博士也会加入队伍，再回B3去右上用磁卡5开门再一直向上，剧情后继续前进。出来后装备上地雷探知器往左走，小心地雷，在小桥处发生剧情，**グスダヴァ**被炸死，博士被灰狐派人抓走，从**グスダヴァ**那得到磁卡6和胸针（**ブロ-チ**），SNAKE发誓绝不放弃。

往下用磁卡6开门回到塔楼1F，再返回到第一座大楼内。1F右下角的大门可用磁卡6打开，屋子左上角有个敌兵混在假人中，尽头可以得到滑翔伞（**ハンググライタ-**）。出来后去1F上方正中央得红卡的房间往右走可得到4–6号卡综合后的蓝色磁卡（**ブル-・カ-ド**）。去4F右上可得感冒药（风邪药），在下面的桑拿屋中待一会儿干掉进来洗桑拿的敌人，**グスダヴァ**的胸针会变形，去这一层有很多铁柜的地方，打开上面那排最右边的铁柜可得到卡带式录音机（**カセットテ-プ**）。去2F左侧的电梯至B1，这一层有很多好装备可以搜刮，右下可得半自动冲锋枪（**サブマシンガン**），右上可得防弹衣（**ボデイ・ア-マ-**），上方有红外线眼镜（赤外线**ゴ-グル**），左上分别得到氧气罐（酸素**ポンペ**）和垫子（**カムフラ-シュ・マツト**）。东西都拿全之后去塔楼1F中间的电梯往上至20F，但在19F时音乐突变，接到灰狐的来信，接着是与四个蒙面人的BOSS战。建议装备上防弹衣和手雷，敌人必须跳下来后我们的攻击才有效，如果用枪打他们的话会很费事，还是用手雷砸来得比较快，有防弹衣的保护基本上只要不是太夸张不用补血就能搞定。战斗完毕后得到磁卡7并且发生剧情自动掉回1F，看来此路不通。

乘最外面的电梯到10F，用塑胶炸弹炸毁左边的墙，然后一层一层地爬到20F。去最上方的跳台处接到某FAN的来信后吸会烟再装备滑翔伞等风向北吹时往下跳。着陆后用磁卡7打开左上的门展开与**ジヤングル・イ-ブル**的BOSS战，他经常躲进草丛之中，此时是看不见他的，只有等其从草丛中冒出头来射击时再用手雷招呼，解决掉他后可得到磁卡8。往上走来到一座单独的房内可入手两个不知道什么东东的蛋（**タマグ**），其实这两个蛋一个是蛇一个是猫头鹰，打开物品栏发现蛇会先自动孵化出来并开始吃我们背包里的军粮，需要等猫头鹰孵化出来后，当蛇爬到它的破蛋壳处时点击才会消失。

从着陆处往右走，沿途车内可进行补充，注意最右侧的车不要进去，里面有三个士兵守卫。往北来到敌人基地发现有激光封锁住了路口，往左用磁卡8开门与小朋友对话后得知晚上才会解开激光封锁。出来装备上猫头鹰隐蔽在门口，猫头鹰一叫里面的敌人就会以为到晚上了从而关掉激光。里面先收集B1军粮，去左上的房子躲开推土机用红色磁卡开门出去最后坐电梯至B3。出电梯通信完毕后是与BOSS隐形人的战斗，同样我们无法看见他，先装备上防弹衣和手雷，等敌人发子弹时冲过去不停拿手雷砸他，不用嗑药即可搞定。战斗完毕去右上的门，装备3个B1军粮把地上的三个酸水池趟平，结果发现门打不开。原来**イ-ブル**同时掌管了磁卡8和磁卡9，回刚才与**イ-ブル**战斗的草地场景，在右上角可找到磁卡9，返回用磁卡9开门后与暴露野心的博士间的BOSS战。因为博士一直趴在我们身上并导致SNAKE持续减血，所以必须尽快用遥控炸弹或是地雷才能攻击到他，注意及时给自己补充HP。

屋内的铁柜现在暂时还无法打开，去着陆点左边有传送带的车子可直接回到塔楼，再赶回第一座大楼。中央正上方可得到7–9号卡综合后的绿色磁卡（**グレ-ン・カ-ド**），去4F餐厅右上的房间待一会，**グスダヴァ**的胸针会因为冷冻再次变形。从塔楼1F右上的门可走捷径直接传送到敌人基地门口，赶至B3与博士战斗的地方用胸针打开铁柜。装备上B3军粮爬进去看到大量的老鼠后马上退出，站在门口将受诱惑爬出来的老鼠全部用枪击毙（注意被老鼠碰到会直接死掉）后再爬进去得到卡片（**カ-トリツジ**），出来后发生剧情，我们会中陷阱掉下。

着地后收到灰狐的挑衅，先去下面和右边的房间补充一番接着上去与灰狐驾驶的METAL GEAR D战斗。对手只会上下移动，攻击方式一种是发射子弹一种是导弹，对付子弹可装备防弹衣硬抗，导弹是连续的连发很好躲，一有机会就用手雷炸它的脚。搞定METAL GEAR后我们会被灰狐放火烧身，马上将身上所有的道具和装备全部扔掉，军粮最后使用掉即可。之后在小房间内与灰狐拳击大战，很简单，保持面对他并抢先出手即可。

搞定后沿路出去遇到幕后黑手**ビッグボス**，剧情后开打。先要打开屋内的八个门取回一些道具，入手顺序分别是“磁卡1、磁卡6、磁卡2、磁卡3、磁卡4、**ライタ-**、磁卡5和**スプレ-**”。东西都拿齐后用140.38与**マスタ-**联系得知将**ライタ-**与**スプレ-**可组合成火焰喷射器，用之可轻松解决掉**ビッグボス**。战斗完毕后往上走，与赶来的**ホ-リ-・ホフ-ト**一路向上杀出重围，在约定地点发现直升飞机还没赶来，在这将敌人全部消灭后再射击就会因为没有子弹被敌人包围，千钧一发的时刻，天空中传来了直升飞机的马达声……



米花通信

Vol. 25
主持人：小沛

人的兴趣爱好都是多方面的，在编辑部里也一样，我们每一个小编除了游戏这个最大的共同爱好外，也都有自己其他的钟情领域。小沛的爱好就是电子产品，像数码相机、手机、PDA等更新产品都是我平时最关注的东西。1月5日开始的国际消费电子展（CES）可谓盛况空前，各种各样的新奇产品真是吊足了小沛的胃口。估计有不少读者也跟小沛有着同样的爱好吧，那么你就决不能错过这次精彩的展会。所以，本期"米花"将要挑选展会中非常有意思的电子产品来与大家一同欣赏。

消费电子展精品大集合

韩国掌机打造时尚

先前一直有消息称韩国Reigncom公司将和韩国电信运营商KT合作推出WiBro游戏设备，在本次的CES 2006预展上，这款产品终于走进了人们的视线。

该掌机的型号为G10，它配备了一个4英寸WVGA级、分辨率为800×480、并能显示26万色的液晶显示屏，内部配有3D加速处理芯片，采用基于WinCE 5.0平台的操作系统，内置存储容量估计有4到8GB。

G10的外形风格非常简洁，黑白色系的搭配相当时尚，键盘采用推拉式隐藏在显示屏下方，从键盘的键位分布也能看出这是一款以游戏功能为主的机型。

360变身"冰美人"

不少购买了Xbox360的玩家都对主机过热的情况表示不满，相对于功耗惊人的360，单用风扇降温显然是不够的。为了解决这一状况，CoolIT Systems在本次展会上特别推出了液冷版的Xbox 360。

这款液冷版的Xbox 360采用了CoolIT Systems独有的多热电散热器技术（MTEC），其样机功率为260W，成品机功率可望更低，从而更好地实现降低Xbox360工作温度的目的。不过该产品还未正式被微软采用，将来能否在市场上正式发售还需依照玩家的意愿而定。

全球最大的液晶电视

前不久，我们报道了夏普公司生产的65英寸液晶电视。然而三星公司在今年的展会上又带给人们一个惊喜，那就是世界上最大的液晶电视，其屏幕尺寸达82英寸。三星表示，这块超大的LCD显示器是在他们的第七代液晶生产线一次切割实现的，使用了一块长2.2米、宽1.87米的液晶玻璃基板。另外三星还透露，这款LCD显示器达到了目前世界上最高的对比度、最高的视觉角度和最高的颜色饱和度。它采用了三星公司独有的专利技术：Super Patterned-ITO Vertical Alignment(S-PVA)，消除了来自多个角度的显示失真，能为用户提供了高达180度的全方位可视角度。另外，这款LCD显示器的对比度至少为1200:1，亮度高达600cd/ ，响应时间为8ms。这款LCD显示器的动态视频显示效果非常出色，并采用了色彩再现率很高的白光技术，色彩再现率高达92%。其强悍的滤波和色彩还原技术能够确保画面的真实色彩还原，而其极高的颜色饱和度能够为用户显示超级清晰的画面。用这样的电视来玩Xbox360或者是PS3是不是都有点浪费了呢？估计价格也会是世界第一吧。

超现代PC工作站

现在人们花在电脑前的时间越来越多，无论工作、学习、娱乐都和电脑息息相关。因此一些厂商就想尽办法来改善PC的使用环境。Nethrone在这次CES上展示了一款新的工作站，它能让你方便地调节显示器、键盘的高度，座椅也采用了更符合人体生理工学的设计。

这套Nethronen Workstation几乎就是一张豪华的健身椅，只不过充满了高科技的味道。显示器通过两条弯曲的钢管悬挂在空中，而键盘则像飞机上可伸缩的小桌子一样灵活。精心设计过的椅子能够随用户的任何动作重新调节位置，以使得用户在任何姿势下都能达到最舒服的状态。Nethronen这套舒适型的工作站售价高达2500美金，或许只有此类发烧友才会考虑购置吧。

超迷你的蓝牙耳机

美国手机大厂摩托罗拉这次带来了一款超Mini的蓝牙耳机"H5"。该产品仅重0.26盎司，采用耳塞式设计。其实与很多非民用专业耳机相比，这款产品算不上世界之最，但对于一般用户来说，它的确已经是够小了。

除体积外，H5的一个革命性创新就是它的消减噪音功能，它可以从耳管里读取你的声音，即使在十分嘈杂的环境中，它也可以保证让你的声音清楚地传到对方耳中。

摩托罗拉H5配有一个充电机座，在耳机不使用的时候还可以充当耳机的保护壳。这个产品预计将在2006年上半年上市。

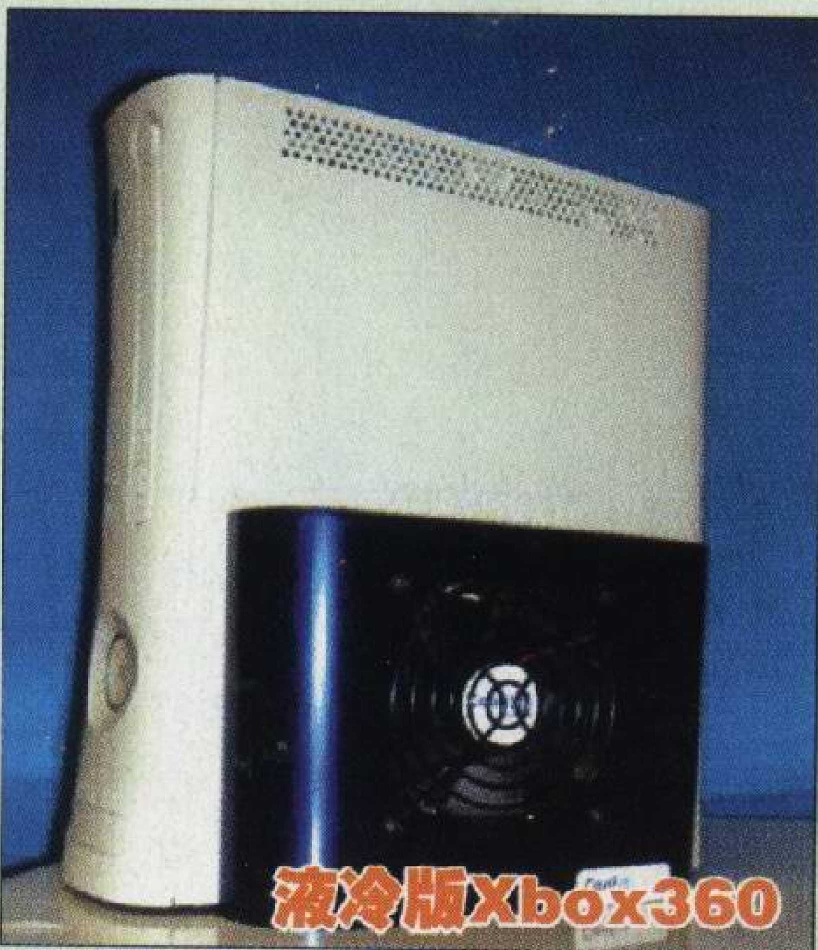
超大屏单眼显示器

以往的头戴式显示器往往都和一般眼镜一样有两个镜片，不过本次展会上却出现了一款名为Eyebud 800的单眼显示器。这款产品是由eMAGin公司生产的，即然称之为单眼显示器当然只会在一只眼睛前有显示画面。它的屏幕可自由的上下活动，在想看的时候就可以放下来，不想看的时候也能翻上去。

这款单眼显示器的屏幕采用的是OLED显示技术。用它可以看iPod视频。它的呈像效果大约离眼睛有12英尺远。但由于镜片离人眼比较近，所以它的视角只有40度，不过人们从中看到画面却有105英寸那么大。它的分辨率为800X600，重为3.6盎司。还配有耳麦，可更换电池。一节电池大约可看4个小时左右。只是不知道用一只眼睛看久了会不会头晕呢？


韩国掌机G10


液晶电视


液冷版Xbox360


PC工作站 摩托罗拉H5


摩托罗拉H5

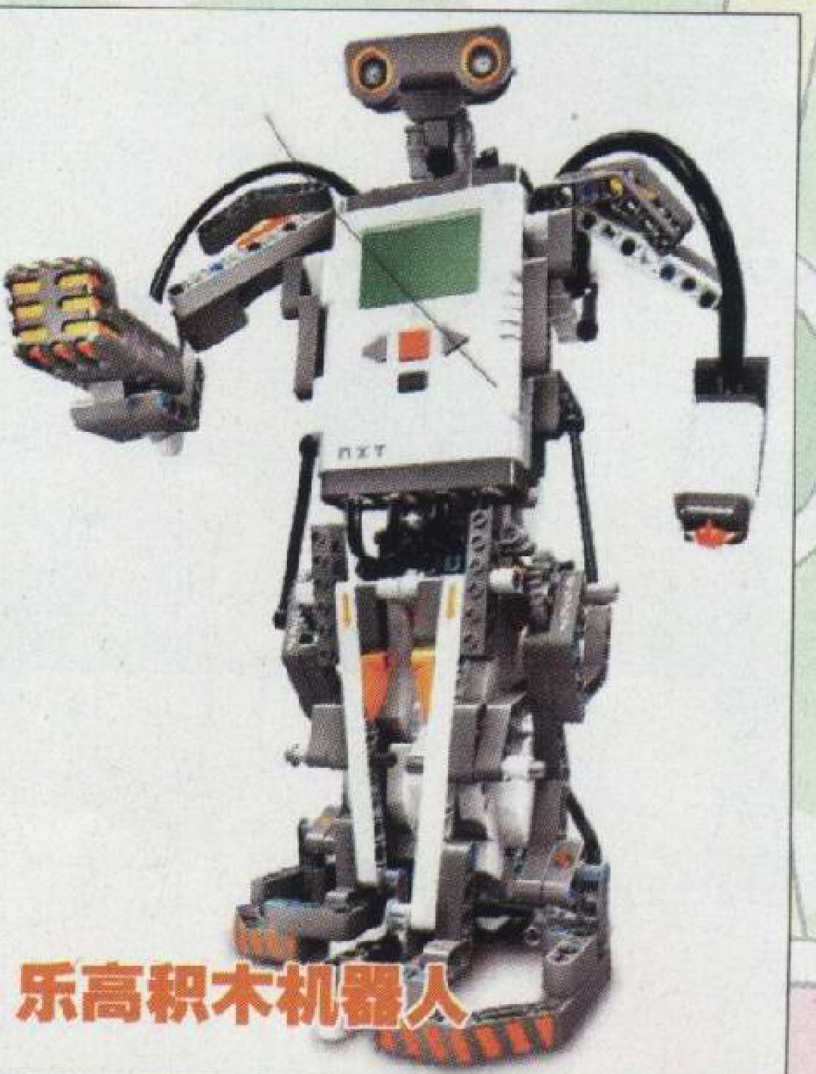
索尼的"电子纸"

索尼在今年的CES上发布了一款新产品——电子纸。它名为Sony Reader，只有5英寸厚。它本身就是台电子显示器，但它不仅可以显示文字，还可以浏览JPEG格式的图片并能够存储上百本图书。至于存储方面，它支持用外置SD卡来扩充它的容量，还可以通过其资源下载网站Connect享受相关的下载服务。该电子纸的电池可以支持读完7500页的图书，但目前价格尚未确定，其发售日大约是今年的第一季度。


电子纸

乐高积木机器人

机器人对于我们来说已经不是一件新鲜事了，但你见过用乐高积木组成的机器人吗？这个看似用积木搭起来的机器人名叫"NXT"，它可不是一般发烧友的作品，而是一款真正商业化的机器人产品。其采用32位微处理器驱动，所有的指令不仅能通过PC编程，同样也能通过MAC苹果机进行编程。它支持蓝牙功能，用户可以将指令写入LabView软件中，然后利用无线传输的方式传达给机器人。除了一般的行走外，这台机器人还有视觉及识别声音的能力。这款乐高积木机器人将于2006年8月正式上市，售价249.99美元。


乐高积木机器人

超G女生



Profile 姓名：吕冬冬 昵称：冬冬 年龄：20 身高：160cm 籍贯：长春 爱好：太多了 性格：比较外向 喜欢的游戏类型：休闲小游戏、恐怖冒险类、还有就是喜欢所有画面精美的游戏 讨厌的游戏类型：格斗类、第一人称射击类 游戏年龄：8年

游戏一样可以展现真我风采

大家好，我是冬冬，很高兴通过《超G女生》与大家认识。能够登上这个栏目，也算是弥补了我没法在“超级女声”中一展歌喉的遗憾了……不过这么说好像《超G女生》是退而求其次的选择了，小沛不会觉得不高兴吧？呵呵。其实我对这个栏目也是很重视的哦，希望能够在这里好好地展示一下我的风采。

生活中我是一个“超级女声”的忠实粉丝，不过我并不是像“玉米”、“凉粉”他们那样狂热的喜欢其中某一位歌手。我认为所有的参赛选手都值得我们喜爱，能够有勇气登上舞台、毫无拘束地释放自我，这本身就已经是一个了不起的成绩了。就像歌里面唱的那样，只要能够一直保持自信、坚强、进取的心态，属于你的舞台总有一天能看到挥舞的荧光棒！

而游戏也是一样，不必在意自己的技术水平高下，只要用快乐的心态去对待，就能得到最大的满足，这也正是我喜欢游戏的原因。而且比起其他的娱乐来，游戏更加适合用来与朋友们同乐。无论是什么游戏，无论是合作还是竞争，我总是能和朋友们玩得非常尽兴，这就是人与人之间交流的乐趣吧！当然了，交流也不仅限于游戏，我也期待着和大家在生活中成为好朋友哦！

编者按：欢迎大家光临我们第四期“超G女生”栏目！本期到我们编辑部做客的是一位非常可爱的女生，别看她才刚刚20岁，但是游戏年龄也有8年之久，更让小沛刮目相看的是她竟然喜欢玩恐怖游戏，真是令小沛汗颜啊。另外说点题外话，最近报名我们栏目的部分读者在来信中都写了大篇幅的文章。其实没有必要，你只需要写100字左右的简介就可以了，同时还要写清联系方式，另外照片也不要忘了哦。小沛期待您的参与！ 责/小沛

超G女生的超级梦想

小沛■先祝你新年快乐！你可是进入2006年之后来到我们这里的第一位“超女”。

冬冬■……我今天来这里似乎是你决定的吧……

小沛■……先客套一下嘛！好，下面开始提问时间。你喜欢看游戏类杂志吗？

冬冬■其实不是非常喜欢。我平时很少看杂志的，一般也是以时尚类居多。知道《电软》虽然是很早以前了，但真正买过的倒不多，只有看到哪一期上面有需要的攻略或者是有一些有趣的栏目时才会买，现在家里也不过有十几本。

小沛■既然你报名参加“超G女生”，你大概也是看了最近这几期的杂志了吧。你觉得这个栏目怎么样？因为看我们这个杂志的读者应该是男性玩家占多数，你觉得这个栏目能够引起女性玩家的关注吗？

冬冬■我觉得这个栏目非常好，绝对可以引起女性玩家的关注。因为当下“超级女声”是火得不得了，女孩子总是希望自己能够成为被众人关注的焦点。我们虽然歌唱得没有那么好，但游戏玩得精，就凭这一点我们就也能当“超女”啦。





小沛■……不得不承认，我们这个栏目的确是有点跟时尚风。但我觉得参加这个栏目的女生应该比登台唱歌的那些人更可爱，因为你们是在向大家展示你们个性的生活方式，其中讨好观众的成分没那么强，所以看起来也更容易产生亲近感。那么你参加这个栏目是希望结识更多的朋友，还是纯粹为中国的女玩家摇旗呐喊呢？

冬冬■两者都有吧。我觉得能结识更多女性玩家当然好啦，因为像我们这样的女生并不多。

小沛■难道你就不想结识一些男性玩家吗？

冬冬■当然想……

小沛■你觉得喜欢游戏的男生和一般男生有什么区别？

冬冬■喜欢玩游戏的男生比一般人看起来要机灵一些，不玩的人看起来似乎有点呆呆的感觉。因为游戏玩久了，人的反应会很快。

小沛■这也不能一概而论吧，那你平时都喜欢玩什么类型的游戏？

冬冬■其实我的游戏水平并不高，虽然喜欢游戏，但那些需要很高技巧的类型我可不敢碰。所以我平时只能玩一些比较简单的游戏，譬如盛大泡泡堂之类。还有最常玩的就是电脑上的一些单机益智游戏。

小沛■那你在家用机上都玩过哪些游戏呢？

冬冬■前不久玩的《零 刺青之声》还不错，最近掌机玩得比较多。因为刚借了朋友的NDS玩《动物之森》呢。

小沛■那么说你的朋友中也有不少喜欢游戏的人了？

冬冬■是很多，而且几乎是人人都喜欢，而且他们也都是《电软》的忠实读者，另外还有几个女生也非常想参加这个栏目呢，我能不能帮她们一起报名呢？

小沛■当然可以。看来在你周围生活的人也和你有着相同的爱好。那你认为游戏在人们的生活中应该扮演什么样的角色呢？

冬冬■游戏就是用来丰富业余生活的，特别是现在，大家的工作和生活节奏越来越快，每一个人都非常累，所以在业余时间就非常需要找一些有意思的事情来做，以便让自己得到放松。因此游戏决不是小孩子的玩艺儿，我的朋友们都觉得游戏作为娱乐工具的地位蛮重要的。而且游戏的内涵越来越深，能够充分理解游戏的人也会非常有人格魅力。

小沛■那么说，你也更愿意与喜欢玩游戏的男生交朋友了？

冬冬■是啊。但是我也不希望男生过于沉迷在游戏当中，适当控制一下游戏时间就好了。我有一个朋友就喜欢《魔兽世界》几乎到了疯狂的地步，整晚熬夜，白天老没精打采，也不修边幅，一脸胡茬。不过看他的投入劲儿倒是挺可爱的。

小沛■好，时间不早了。最后问你一个很重要的问题，你觉得编辑部里谁最帅？

冬冬■应该是Perfect吧，他看起来既阳光又成熟，很和蔼而且……

小沛■……好，感谢你今天抽时间光临我们《电软》编辑部，今天的谈话就先到此为止。咱们下面还是一起到编辑部外面逛逛吧……



报名方式：每周一至周五，上午9:00到下午5:30，致电《电软》编辑部，找小沛即可。电话：64472729转412。

格斗天书

经过前几期的积累，我们终于将传统四大王道角色在VF4T中的处境与操作重点介绍完毕。本期是VF4FT新老王道角色介绍的最后一期，大怪着重介绍两位新生代王道角色的特色与操作重点。 □文/大怪

所谓格斗竞技类游戏，与武学相通，为心技体的较量！

速度与性能的新生代王者—陈佩:陈佩在VF4系列中的角色实力可谓一波三折。早期的VF4中，由于技能的缺乏与攻击力的低下，当时的陈佩被明确的划分到末流角色阵营中，并很少有玩家选用。到了VF4EVO时代后，由于技能的丰富，确认连段(K起手)与浮空连携威力的增加，让陈佩脱离了末端阵营，并一跃成为一线角色。如今在VF4FT中，陈佩已经成为众多玩家选择的对象，在速度上占据明显优势的陈佩之所以能够在VF4EVO的基础上又一次获得能力提升，很大程度上源于角色超一流的技巧发动速度，招数种类的繁多与技巧性能的强大。

VF系列从诞生开始，游戏的主题就伴随着性能与人间的双重挑战。对于人间这方面，反应是至关重要的一个环节，我们在操作角色进行目押，确认反击，拔防等多方面都必须要求最速的反应。但当你面对一个陈佩的高级玩家时，在点目押与快速变择的套路变化中，我们大多无法依靠生理反应来进行防御，在很多关键时刻只能依靠先读。这就是陈佩经常能够在局势上占据有利的根本原因。陈佩快速的点目押，配合6P、3K、9K、336P等主力中段结合发动速度很快的1K+G、2K+G下段全旋技巧，快速进行变择输入后，对方在反应防御无法支持的前提下，很有可能被多数命中，并且上述主力技巧中除了336P为背投判定技之外，其余中段技巧都为不确定发动技，对手难得的几次防御也需要进行综合考虑才能进行反击，反应稍微慢一些就被后续的点目押带入到第二



↑只是背投判定的不利属性与快速的发动速度让虎双破成为了陈佩的最强浮空技。

轮被动中。对于这样一个速度突出的角色，主力浮空336P的分重量脚位连携威力却还非常惊人，发动速度的恐怖和COUNTER即浮空的优秀性能让对手的中段压力一直持续，我们在对局中经常见到陈佩下段P白光击打后都敢于进行背投强择，源于336P性能的强大。在VF4EVO中，陈佩的基础战术为点目押在前，下段骚扰与中远距离中段输入配合背投变择，这个战术延续到VF4FT中仍然存在，但却因为一个超级性能技的添加让这个战术更为丰满，这个VF4FT中性能属一属二的强力技巧即为66P+K。这个下段突进技巧的性能由于可以在对手防御后直接输入4代入构，之后的构中P+K，构中下段全旋，取消构变择能让对手无比痛苦，更过分的是，如果输入了构中下段全旋被对手防御，最速输入的后续P+K可以直接搁挡对对手大部分的中段反击。总结一下这个技巧，一个COUNTER对手即倒的下段突进非确定技巧，对手防御后竟然己方还能处于有利择打防御方的位置，之后的多择回报突出，且大多选择不会被确认反击，这就是为什么众多陈佩使用者不断用此技进行LOOP的原因。虽然笔者不鼓励玩家朋友们以这个技为主轴进行攻防，但性能的突出已经让众多日本高手选择了疯狂利用此技的主操作架构，以笔者的主观角度来说，将这个技巧的变择掌握熟练，对付大部分中级选手已经绰绰有余，如果再配合原有性能技巧进行新老套路的交替输入，更能让对手万般痛苦。除了这个性能技巧之外，中距离的突袭技巧66K+G也属于性能突出的主力招数，在中距离奇袭方面有着决定性的效果，在对方防御后，背向11回复结合多种类背打仍能跟对手周旋。这个技巧结合中距离下段全旋与3K等传统技巧，大大增强了陈佩的中距离攻击能力。

很强的确认能力也是陈佩的制胜武器之一，在打击确定时果断采用46K（虽然动作与K相同但发动速度更快）之后的浮空连携相比较其父的46P地面连携来说毫不逊色。面对对手的下段回旋技巧，防御后打击确定略显贫乏，一般为9KK直接确定。但也可以选择3K确定令对手陷于僵直状态，之后可以继续择打以获得更大的回报。陈佩在近距离拥有336P、9K，中距离拥有66P+K、3K，中远距离拥有66K+G与下段全旋强择，总体来看性能已经涵盖了所有作战区域，成为了新生代王道角色的代表人物。虽然如此，但陈佩仍然有着体重过轻，瞬间爆发力有限的缺点，玩家朋友们在运用陈佩时应该有地的发挥性能技的特别之处，以掩盖角色固有缺点的暴露。

系列作品一直发展到三代，LION都属于末流角色，虽然在三代中拥有登山翻车脚2KK强力连携，但在性能突出的几位角色面前还是略显逊色。谁也没有想到，VF4横空出世之后，LION在VF4的系统下能获得这么大的能力提升，横贯三个版本，LION一直属于绝对的王道角色，依靠过人的技巧性能轻易打破对手的一次又一次防御。

LION的强大集中在对手无法目押防御的技巧繁多，LION的起手攻击包含6P、3K、336P、3PP、P+K的中段，下段攻击包含2P+K、1PP、下段状态3PP等等。这些攻击结合在一起，起手攻击对手只能忙于先读，在不断地骚扰中对手的HP会被逐渐消耗，自然心态也逐渐急躁。这个时刻配合LION全角色第一的攻起身能力，结合2K+G下段全旋，6K+G中段全旋，61P+G接触投等等，更能将对手重新放置在起身大不利的被动局面中。LION在VF4FT中，由于下段和中段的技巧极端丰富，且基本上没有确定技巧，让LION成为了名副其实的破防第一人。无论对手的目押能力有多好，LION都能依靠单纯的中下段变择输入造成对手的防御体系崩坏。虽然下段全旋被防御后的确定打击损失HP很多。但由于在有利或僵持过程中的中段压力，对手很容易命中下段全旋造成被地面追打的不利局面，我们在日本高手录像中看到多次决胜局中LION操作者勇于使用下段全旋强择将对手致倒，之后掌握局势一气夺取胜利的情形。而对于LION的破防能力来说，336P的浮空性能与44K的上段COUNTER能力又过强，一旦击中威力绝大，完全可以左右胜局。总体评价LION的操作套路，基本上没有固定的模式，在持续有利或僵持的局面中输入任何能起到奇袭效果的技巧都是可以的，在有利之后又有众多中段与下段技巧进行变择，且回报突出。在不利的时刻由于存在1P+K(闪避直线下段技)，444K，最速后撤强上段反击，让对手很难直接反击。



LION在中体重快速目押角色中无论中段地面连携（P+K）或是浮空连携威力都首屈一指，破防能力与威力并重，又能依靠移动技巧巧妙地摆脱不利局面，LION在VF4FT中成为了性能与实力并重的稳定角色。在如今日本新生代玩家中，FUDO作为一个LION的操作者延续着LION的实力，在人间超级强大的支持后面，LION本身的王道性能也是他不断获取胜利的厚重基础。





盗版这个老生常谈的问题，是游戏业内任何主机平台和软件商们都无法回避的一个现实，而任天堂的DS在其软件卡带的制作上由于采用了特别的专用新半导体材料以及运用了DS内建的最新的RAS加密技术，因此而被认为是比较难以被破解以及进行盗版批量生产的软件。通过RAS技术保护的DS将只能读取任天堂的正版DS游戏软件，倘若该技术被破解，则将使盗版游戏软件的运行成为可能。尽管在DS发售初期某些国外的破解组织DUMP出了部分游戏ROM，并声称已能破解DS内建的RAS加密技术，但对于盗版卡带的生产来说，且不谈那不菲的成本，仅是技术上的真正突破也依然只是停留在理论上的推断阶段。　　文/NDSBBS

「NDS盗版卡带」彻底解析

■NDS上的防盗版措施

早在DS发售之前任天堂就曾公布过DS游戏卡带的制造将使用特别的全新半导体，虽然这样使DS卡带的制作成本相比GBA降低30–70%左右，但对于盗版制造商来说，由于尚不具备独立生产或模仿这种半导体工艺的制作，而成为暂时阻碍DS盗版卡批量生产的瓶颈。使用该材料所制成的DS卡带的3-D Matrix芯片造价并不高，但却是非常难以盗版和仿制的，而DS卡带上的每一个3-D Matrix其都具备唯一的产品序列号，并且在功用上也相当于类似NAND芯片结构那样的一次性烧写ROM。若要在理论上制造DS的盗版卡且没有3-D Matrix芯片的情况下的话，根据某些资料的分析看法则是至少需要有1块NAND芯片以及模拟出3-D Matrix的产品序列号，就算技术上没有问题，这样的工艺制作成本也是显然让盗版厂商们不能接受的，而盗版软件制品一旦失去价格优势后，那么其也就无任何存在意义了。

■来源于烧录的“NDS盗版卡”

在DS进入平稳阶段后，虽然在盗版方面并未取得实质性进展，但是在烧录领域却呈现出百家争鸣的惊人突破，特别是在RAS加密方面的破解让DS运行非正版卡带成为现实。而在破解方面则是需要依靠PassMe这样的DS端引导设备，即俗称的引导卡来配合正版卡带的引导来实现，也或者是通过给机器进行刷新硬件的办法即俗称的刷机来达到同样的效果，不过通过PassMe也只是对早期的绝大多数DS机器能够支持，因此直接刷机就成为了绝大多数人的选择。随着更多的DS Clean ROM被大量DUMP和发布后，几大烧录厂商也趁机相继推出自己的能够实现DS游戏运行的DS烧录卡。其实所谓的DS烧录卡基本上也就是各厂商在原GBA烧录卡的基础上进行了关键核心的升级以及配合各自生产的PassMe设备来实现DS上的非正版卡带的运行（或者在已刷过机的DS上无须正版引导直接使用），并且大多数烧录卡依然采用的是GBA端的插入，那就是说在存在引导或刷机条件下通过GBA卡也能够实现DS游戏ROM的运行，而这也就为我们目前看到的所谓“DS盗版卡”的出现创造了理论条件。

正因为当前DS游戏ROM烧录的主流还都是从GBA端着手的，那么普通的GBA烧录卡就可以改造为DS烧录卡，既然以前用普通甚至是劣质的盗版GBA卡都能够改造为GBA烧录卡，同理可推，则这样的盗版GBA卡同样也是可以改头换面而成为“DS烧录卡”。正是因为存在这样的“血缘关系”，JS们也就瞅中了其中的商机，于是所谓的“DS盗版卡”也就如此挂羊头卖狗肉地运应而生了。



←↑现在全国还只有不多的一些城市中能够看到这类所谓的“NDS盗版卡”，除了专门的游戏店，似乎少数电脑城中也有进行贩卖。

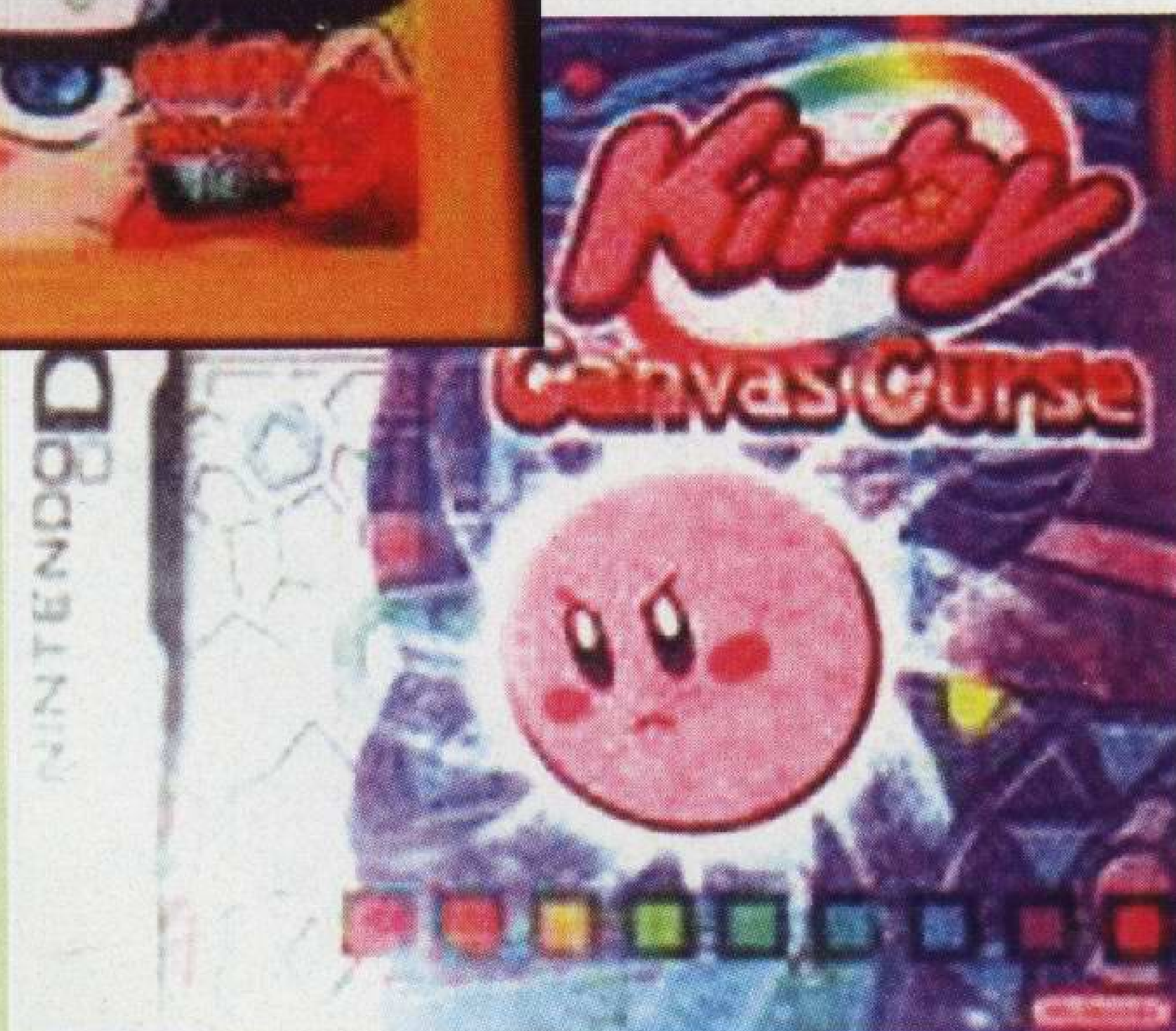
■目前常见的几种D卡种类

因目前市场上所谓的“DS盗版卡”均属于D卡改制的烧录卡，则要其在DS机器上顺利运行也就需要进行引导或者刷机这样的外部条件来支持，所以往往出售“DS盗版卡”的商家们都会提醒或询问买主的机器是否有刷机。而目前市场上这类“DS盗版卡”大致有两种包装形式，但无论是哪种都能很轻易地让人辨认出其与正版DS卡真品的区别，毕竟这所谓的盗版卡终究还是只能基于GBA端的插入。

在市场上的两种主流包装形式中，其中一种做得较为精致，其采用了类似DS正版游戏那样的包装盒，封面也采取与正版一样的素材，不过包装盒的大小倒是出现了三种款式，既有与DS正版卡一样大的正方形式，也有略小一些的GBA卡盒那样的形式，并且还有一种甚至是DVD光碟所常用的那种长条形大盒。有的卡盒内除了那张GBA卡改制的“DS盗版卡”外，居然还煞有其事地附上了简陋的游戏说明书，甚至更为惊奇的还有任天堂正版的点数卡，不过经过验证那已是被充过值的几乎无用的废纸，由此可见JS们为了促销也确实颇费心思。而另外一种的包装形式则比较简单，直接就是盗版的GBA卡连原封面都不进行更换而直接出售，当然其中是已包含有烧录好的DS游戏，而且出售该类“简装”版卡的JS们都还能很“厚道”地反复用该卡为买主烧录其所指定和要求的游戏。



→“NDS盗版卡”的包装也有分成不同的几种，有的做工相对而言还是比较认真的，起码从包装上来讲看起来感觉还是像模像样的。不过一些包装简单的D卡反而还能去JS那更换自己想要烧录进去的游戏，当然手续费什么的都是少不了的。



←说白了这种盗版卡就是将NDS CLEAN ROM烧录进老版的GBA旧卡之中，成本是非常低廉的，盈利空间很大。

挂羊头卖狗肉的「NDS盗版卡」

目前这些所谓“DS盗版卡”的售价与正版卡相比看似相当低廉，但当得知其中的原委后相信大家都能意识到其间的暴利之所在，毕竟JS们用来加工的GBA盗版卡原材料几乎都是低价回收过的二手卡，但售价却依照容量的不同而分别保持在60元（64M）、80元（128M）和130元（256M）这样的价位水平。因为某些技术上的问题而目前暂时没有看到512M的“DS盗版卡”，不过仍然还是有部分聪明的JS利用玩家们自行在网络上减肥发布的RIP ROM来实现如《恶魔城DS》等原本容量为512M的游戏的“盗版”。但是再仔细从价格上揣摩：如果一个玩家入手了3张左右的“DS盗版卡”，那么其投资就已经相当于目前某些热销品牌的主流烧录卡了，而这些D卡无论是在性能、支持度、存档安全以及服务保障上显然都是无法与烧录卡们相提并论的。

更需要特别提到的就是市场上这些所谓“DS盗版卡”必定都是已经被各破解小组DUMP并发布后的ROM，对于不少未DUMP的游戏，也是根本不可能出现在这些D卡的阵容中的。另外目前几大知名烧录品牌的最新核心都尚不能完全支持所有的DS ROM烧录，而这些质量低劣且更无技术可言的盗版卡却居然敢将只要是容量允许条件下的ROM都烧制为其成品来贩卖，这实在是让人不尽汗颜，其结果当然也可想而知，部分“盗版游戏”运行后不是白屏就是死机，画面出现乱码或是掉档那更是家常便饭……，而这就正是当前我们所看到的“DS盗版卡”。盗版尚还打着正版的幌子招摇撞骗，那么打着盗版幌子的这些所谓的“DS盗版卡”又算是什么呢？

战国英杰传

笑谈战国风云、坐看英豪末路

雄霸美浓的斋藤道三是战国时期下克上的代表人物之一，更是战国的三大枭雄之一，并被称之为“美浓之蝮”，并成为战国阴谋家的代表。最初不过是一介卖油郎，但是通过自己的努力和谋略最终成为了闻名遐迩的战国大名，并将女儿嫁给了织田信长，缓和了美浓和尾张两国的关系。

□文/雪飞



Vol.4 斋藤道三虽然叱咤风云，可是以他为原型的玩偶却是可爱异常，完全看不到阴谋家的影子。

从卖油小子成长为美浓之蝮！！

一介卖油商人以下克上

虽然近年来对斋藤道三的身世争论颇多，一般认为他出生于京都山城，年幼时在妙觉寺出家，被称之为法莲和尚。年轻时一心修行，是那种只要决定了一件事情便绝对要完成的有志青年。而他之所以会被称为“蝮蛇”，则是因为杀害了主人一族，成为美浓的守护。使用阴谋、告密、暗杀等等所谓的卑劣手段战斗，招致了人们的憎恶，所以称其为“美浓之蝮”。

还俗离开寺院的道三，迎娶了京都卖油商人的女儿，在游历诸国卖油时遇到了在美浓的寺院内担当住持的师兄。由此道三被当时美浓守护土岐家的重臣长井长弘看中，成为了长井家的家臣。就这样，道三一边在美浓地区很有权力的长井家努力工作，一边逐渐接近美浓土岐盛赖的弟弟土岐赖艺，身影经常出现在赖艺的左右，并得到了重用。做任何事都可以做得很好，头脑清晰，无论是工作还是游戏都可以称得上是达人的道三，用自己的人格魅力深深地吸引住了赖艺。因此没隔多久，便成为了赖艺最喜欢的家臣，得到了赖艺的莫大信任，甚至将自己的侧室赐予了道三作为妻子。

这时土岐氏内部正因为盛赖和赖艺这对兄弟的家督之争发生内讧，道三立刻对其重视，并且对赖艺出谋划策，最终怂恿赖艺起兵攻打下了盛赖所在的川手城，城破之后盛赖出家，赖艺得到了美浓守护之职。

乱世扬名的真小人

以下克上、背叛者、阴谋家、蝮蛇……获得如此之多恶名的，在战国武将中也只有斋藤道三一人。将土岐赖艺捧上了美浓守护的宝座后，斋藤道三也成为了土岐家的第一家臣。可是土岐赖艺成为守护职后，掌握着职权的长井长弘却觉得斋藤道三非常碍眼，并且与道三对立。虽然长井长弘对道三来说有着知遇之恩，但是道三依然向赖艺进言，诬陷长弘蓄意谋反。并根据赖艺的命令，杀害了对自己有恩的长弘夫妇。

恩将仇报更是表现出这“美浓之蝮”的残忍无情，然而道三的恶行并未就此停止。将长井家抹杀后，斋藤道三以重臣的名义继承了长井家，得到了稻叶山城。名义上继承了斋藤姓，改名为斋藤利政，随后又改名为利龙，最后改名为道三。就这样斋藤道三成为了名副其实的美浓权力者。

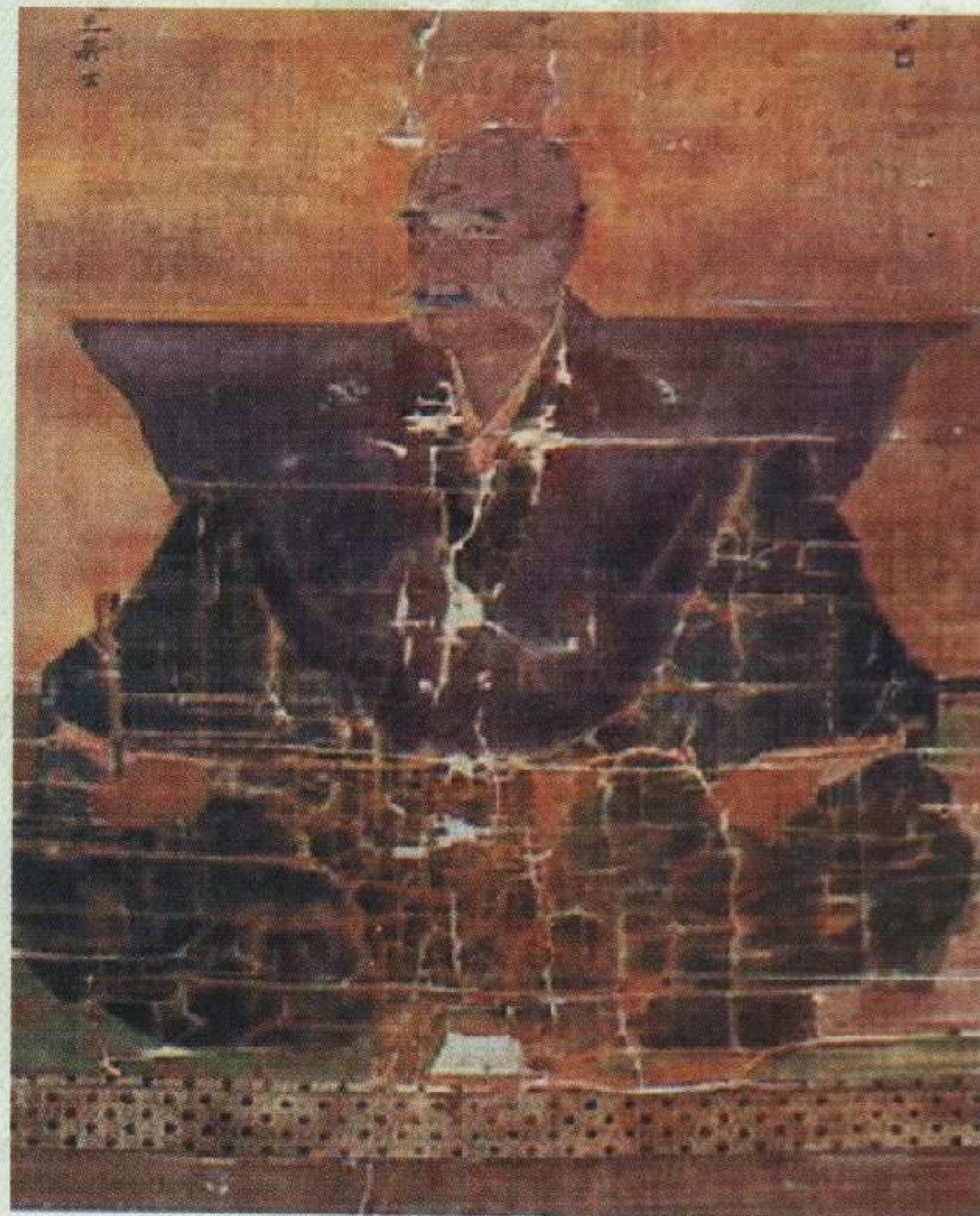
将主君打倒，自己获得权力跳上政治舞台在战国时代已经习以为常，为了生存接连不断地背叛，而且这种思想越来越强烈行动越来越偏激，道三简直就像是被恶魔附体一样。随着权力的膨胀，道三的野心也继续膨胀。道三认为自己的主君土岐赖艺在战国时代没有能力担当守护大名，因此将赖艺流放，最终自己取而代之成为了美浓的国主。为了遏止被流放的土岐家势力，道三将女儿嫁给了尾张风云儿织田信长。

乐市乐座的创始者

在战国时期买卖必须得到许可方可进行，而盐、米等日常必需品也只有一小部分人可以经营，因此很少的一部分人通过交易获取了大量的利益，而废除了这种特权和许可，买卖自由化则就是所谓的乐市乐座。由于自由买卖，商人之间进行竞争，物品的价格也渐渐降低，作为领主可以从商人中收取税金，这样对国对民都是好事。在现代通常认为乐市乐座是织田信长所创，而其实最初执行此政策的却是信长的老丈人斋藤道三。

父子相承的以下克上

在登上美浓国主宝座之后不久，道三便将家督之位传让给了自己26岁的儿子斋藤义龙，随后斋藤家和斋藤道三的命运发生了巨大的变化。由于道三的妻子曾经是土岐赖艺的侧室，嫁给道三不久后便产下了斋藤义龙，因此传说义龙并非道三之子而是土岐赖艺之子。为了安抚境内支持土岐家的各势力，道三利用这个传说，将家督之位传让给了义龙。可是由于义龙与自己的性格截然不同，道三以“不能将国家委托给这样软弱的人！”为理由，将家督收回决定让次子龙重继承。



被彻底激怒的义龙选择了父亲当年走过的老路——恩将仇报，将二弟龙重、三弟龙定杀害。愤怒的道三立刻举兵讨伐义龙，可惜大多数的家臣都站在了义龙一侧，道三方仅有2000兵力却要与义龙方17000士兵战斗。道三向信长发送了美浓让国状将美浓一国相让，信长也立刻派出了援军。可惜两方的势力相差过于悬殊，没等援军赶到战斗便以义龙方的全胜而告终，道三也迎来了自己的死期，自己的恩将仇报被儿子完全继承的道三走上了悲哀的末路。据说在最后的战斗中，道三见到义龙方高明的布阵立刻说：“误把老虎当成猫的我真是老眼昏花，但是以后的斋藤家倒会平安。”

据《信长公记》记载，道三在信长的援军赶到以前被斋藤义龙的部下追赶，为了证明自己是最初刺伤道三的人，年轻的武士间还发起了争执。这时一名武士为了在日后拿出证据，亲手砍下了道三的鼻子带走。六十三岁的道三，最后却成为年轻武士争夺功名道具。

在道三死后，斋藤义龙支配了美浓，一方面防御外敌一方面提高国力，并多次击败了持有所谓大义名分的织田军，可惜在1561年，33岁的义龙因流行病而病故。此后，年仅14岁的斋藤龙兴继承了家督之位，可惜并没有治理国家的才能，家臣接二连三地投靠到织田家，最后在1567年，织田军占领美浓斋藤家灭亡。

阴谋家、叛徒的典范！

斋藤道三

1494年—1556年。父亲名为西村新左卫门尉，女儿浓姬是织田信长的正室。从一介卖油郎开始奋斗，最后成为了美浓的大名。讽刺的是，因为儿子的背叛最后走上了灭亡。

重要相关人物简介及雪飞杂谈

斋藤义龙：1527年—1561年。幼名丰太丸。母亲深芳野曾经是土岐赖艺的侧室。杀死道三之后，进行了政治改革，执行了六名重臣的合议制度和宗教改革等。为了对抗夙敌织田信长，与信长的弟弟信清、堂弟信行结成同盟；并与六角丞祯(义贤)联手攻击北近江的浅井长政。可惜在33岁时突然病死。

斋藤龙兴：1547年—????年。斋藤义龙之子，没有治国之才，家臣接连背叛，最后导致了斋藤家的灭亡。

浓姬：1535年—????年，“蝮蛇之女魔王之妻”，本名归蝶。1548年，嫁给织田信长，出嫁之时道三将一把短剑交给她并说：“如果信长真的是傻瓜，那么用这把刀刺死他！”而浓姬的回答则是“如果他不是傻瓜，那么这把刀也许会刺向父亲。”和信长之间没有子嗣，死因不明。电视剧中多演绎为在本能寺与信长并肩奋战，欣然赴死。

■胡言乱语、雪飞杂谈

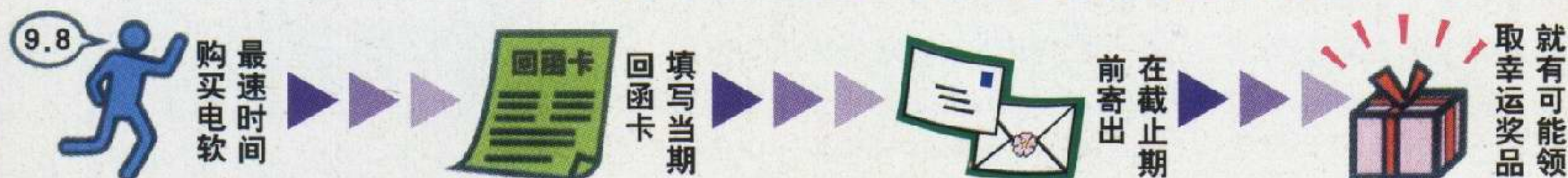
从斋藤道三身上可以看出在战国时代，生存的艰辛与出世的艰难。也许是由于道三最初只是一名卖油郎，对商业的发展有独到的见解，因此在他统领美浓之后制定了乐市乐座的政策，并被信长加以扩大和发扬。道三的人生可以算得上是战国时代的象征，其实其他武将在战国生存也有不少背叛、阴谋的例子，这也是在战国时期出世的手段之一，只是道三做得更绝更彻底。可惜的是道三掌握美浓的手段不够光彩，而且在掌握美浓之后并没能迅速消灭掉土岐家残存的势力，因此不得不让本不喜欢的义龙继承家督之位。这样使道三陷入所谓的因果报应，而这一切却是道三自己一手造成。让我不理解的是道三曾经出家多年，应该对佛法和佛理都应有一定的研究，可是他日后的行事却不能让人看出他曾经受到过丝毫佛法的熏陶！道三的成功到失败，到现在都值得我们引以为戒，应了我国那句老话：“善恶有报！”

PRESENT

动漫游戏周边 期期好礼不断

精彩礼品派送 80 名

第一时间仔细阅读《电软》 填写回函卡就会赢得好运



本期抽奖截止时间 2月20日

参加方法：凡填写《电子游戏软件》当期回函卡并寄回编辑部者，即可参加该期的抽奖活动，有机会成为各种精美礼品的获得者！另外，中国电玩榜以及各个相应栏目的参与者，也将成为我们的幸运者之一,得到我们送出的奖品。具体赠送规则将参见各栏目的相关说明。注意事项：回函卡复印无效。

① 千与千寻万年历



3名

② KERORO军曹可动玩偶

（随机获取任意一款）



2名

③ 猎人金属挂饰

16名

（随机获取任意一款）



④ KERORO军曹 语音发声玩偶钥匙扣

（随机获取任意一款）



6名

⑤ 幽游白书随意扣

35名



（随机获取任意一款）

⑥ 高达扎古玩偶

18名

（随机获取任意一款）



172期中奖名单

1 等奖： 上海市/庄佳琦、天津市/康涛、陕西省/谢玺、广西/王柳第、浙江省/时程昱、山东省/李祺、上海市/魏之翼、湖北省/韩帅、北京市/牛亮、黑龙江省/刘伟诚、重庆市/孔霖婷、江苏省/郭涛、陕西省/高爽、四川省/陈雨茗、上海市/张泽毅

2 等奖： 上海市/陈浩亮、江苏省/吴乱、广东省/黄泽雄、广西/张铭璐

3 等奖： 北京市/李牧然、浙江省/陈凯、四川省/马达、广西/郑伟超、山东省/贾琪、广东省/周家浩、江苏省/罗一鸣、湖北省/宋文、四川省/王浩瑞、江苏省/钱国贤

4 等奖： 浙江省/陈泽升、安徽省/罗自达、江苏省/李戏水、甘肃省/闫杰、广东省/孙维海、甘肃省/李涛、江苏省/戴军、江苏省/姚涛、福建省/陈志隆、辽宁省/杨鹏巍、上海市/黄吉、北京市/张月、辽宁省/梁乃龙、江苏省/孙涛、北京市/孟雷

5 等奖： 辽宁省/于明旭、福建省/陈良军、上海市/陆寅捷、安徽省/孙茂安、北京市/董忆梅、广东省/张添扬、北京市/丁硕、北京市/刚忠男、北京市/杨弋晨、浙江省/章晗达、辽宁省/冯磊、辽宁省/徐长鑫、广东省/朱翊君、广东省/廖瑜、浙江省/吕冠、广西/郭耀、天津市/陆嘉伟、广西/韦权章、广西/梁宁、天津市/许健

6 等奖： 北京市/丁羽、陕西省/杨青谕、湖北省/段易超

7 等奖： 重庆市/杨博仲、江苏省/曹向振、上海市/邓天一

中国电玩榜中奖名单

黄金12宫随意扣： 四川省/牟冬、天津市/张乐、天津市/乔海龙、安徽省/侯宇、四川省/何虹震、江苏省/苏南、广东省/邓凯恩、安徽省/郭冬旭、广东省/庄荣安、上海市/奚春海、四川省/魏平、北京市/杨洋、广东省/亓伟力、重庆市/张希瞳、天津市/郝斌、河北省/王阔

哆啦A梦人形盒装第2弹： 广东省/梁伟雄、广西/韦力

钢炼手机扣： 福建省/罗杨、福建省/张益金、广西/赵旭州、广东省/江惠婵　、吉林省/刘雪峰、甘肃省/陈坤鹏、广东省/李春林、广东省/沈闽哲

秘技天地

窗外的雪下得不小了。这是北京入冬以来第一次下这么大的雪。《王国之心2》大家都玩了没？除了补完的攻略之外，本期的秘技天地也为大家精选了一些和该游戏有关的秘技及隐藏内容。　□责/猴子

PS2 王国之心2
日版　秘技实用度：★★★★

●挑战隐藏BOSS萨非罗斯以及取得隐藏武器

以Lv.45以上的等级完成**ホロウバスティオン**剧情之后，从城壁广场向下行进，可以到达“暗の渊”，FF7的最终BOSS萨非罗斯（**セフィロス**）就在那里。只能让索拉一人去挑战。

需要注意的是，萨非罗斯的各项能力非常高，没有Lv.70以上的水平的话去找他等于送死。

战胜萨非罗斯之后，前往商店街与克劳德（**クラウド**）对话，再次前往暗の渊，就可以得到攻击力比**アルテマウェポン**还高的武器“**フェンリル**”。

●萨非罗斯挑战攻略

首先要准备好最好的HP回复道具，以备不时之需（其实肯定用得到）。然后就是需要在战斗中注意他的一些必杀技。这里需要活用紧急反应键（△键），及时按下的话就可以使出“**ガード**”防御他的攻击。在损失体力后要使用“**リーフベール**”回复体力。总之在战斗时要注意连打△键。随后萨非罗斯会露出比较大的破绽，这时需要积极组织反击。利用△键指令“**スライドダッシュ**”变换自己的防卫，随后使出“**コンボプラス**”“**コンボアップ**”进行攻击。在空中用剑对他连斩之后，再一次跳起来连续对他猛砍。当索拉被他打飞时，及时按□键就可以受身，并且寻找机会反击。然后用“**グライド**”趁其不备猛攻。

但是对他的一招必杀技「心无き天使」一定要注意。一旦中了这招，HP会只剩1，MP完全被榨干。好在这招可以被阻止，只要在空中接近他的时候使用“**ハイジャンプLv3**”和“**エアドッジLv3**”即可。“**ハイジャンプLv3**”、“**エアドッジLv3**”、“**グライドLv3**”在**ブレイブ、マスター、ファイナル**达到Lv7时就会习得。所以在打萨非罗斯前需要不停磨练自己的等级。另外萨非罗斯的HP相当高，打他之前需要做好心理准备。

●简单获得大量经验值

装备EXP**チャンスを**和名为「**ガルウイング**」的钥匙剑。

随后以低HP的状态前往荣耀之地（**プライド・ランド**）的**プライド・ロック**顶上，和敌人交战，并且使用**マグネガ**，这样就可以在战斗中获得大量经验值，并且快速升级。

●简单地观看隐藏结局（真fans可直接无视）

说起来，这是个相当无厘头的秘技，甚至不用游戏主机就可以做到。只要将《王国之心2》的游戏光盘放在PC的DVD光驱里（注意，必须是DVD的，CD驱动器是放不出来的），并且打开光盘文件，将左上方的文件夹（MOVIE）打开，里面只有一个叫JP的文件夹。而游戏的片头、结尾和一部分过场动画都收录其中。这些动画是PSS格式的，只要在打开方式中选择“Windows Media Player”即可直接观看。其中OP是开头，ENA是结尾，SEC是隐藏动画。不同的电脑由于插件和配置的不同，在播放时可能会没有声音。（笔者的就是这样）如果大家想真正寻找那份爆机的感动的话，请不要使用本秘技，而是老老实实地用PS2打通。

●13机关成员姓名的秘密

13机关的成员，其名字（英文）中全部含有“X”这个字母。

实际上，只要去掉这个“X”，再把剩下的字母重新组合，就可以得到他们变成Nobody之前的真实姓名。

根据里**アンセムレポート3**，贤者**アンセム**有5名弟子，分别是布雷格（**ブライグ**）、迪兰（**ディラン**）、艾文（**エヴェン**）、埃里乌斯（**エレウス**）和伊恩佐（**イエンツォ**）。他们和主人公索拉在丧失灵魂之后就成为13机关中的成员。其对应如下：

◆**2号XIGBAR(シグバール)→去掉X后重新组合→BRAIG(ブライグ)。**

◆**3号XALDIN(ザルディン)→去掉X后重新组合→DILAN(ディラン)。**

◆**4号VEXEN(ヴィクセン)→去掉X后重新组合→EVEN(エヴェン)。**

◆**5号LEXAEUS(レクセウス)→去掉X后重新组合→ELEAUS(エレウス)。**

◆**6号ZEXION(ゼクシオン)→去掉X后重新组合→IENZO(イエンツォ)。**

◆**13号ROXAS(ロクサス)→去掉X后重新组合→SORA(ソラ)。**

由此可见罗克萨斯确实就是索拉在另一个世界中的映射。另外**ゼアノート**肯定是**ゼムナス**的映射，但是由于没查到他的英文名，所以暂且不能用X来解释。此外**カイリ**作为Nobody时的名字是**ナミネ**，和X也没有关系。看来名字和X有关的，只有13机关的人。（13机关里阿克塞尔[AXEL]原来的名字是什么呢？）

PS2 龙如
日版　秘技实用度：★★★

●获得地下赌场的情报

在游戏中，有一位长得像小仓优子的女生，当她对主人公的好感度（桃心）达到10的时候，就会发来“今**カジノにいる**”的短信，这时候前往**ラーメン**屋，与**ラーメン**屋前的女性对话后，就会得到进入地下赌场的接头暗语。而要提高自己的好感，只要按照**高いお酒→高いプレゼント→フルーツ盛り→延长する→高いお酒→フルーツ盛り→**全体の会话**の70%**成功的顺序选择，就可以得到5～7个桃心。至于其他会话内容，只要按照游戏中的情况如实回答就可以了。有的时候她会问你，关于生日和星座的事情，只要按照○月×日～△月☆日是什么座来回答就可以了。

GBA 最终幻想4Advance
日版　秘技实用度：★★★★★

●另外5名同伴的最强武器

在接近游戏尾声的时候，原先脱离队伍的5名同伴（**ギルバート、シド、パロム、ポロム**和**ヤン**）会回归。只要在前往月球之前去往魔法之村**ミンディア**就可以把他们替换进队伍。另外在试练之山上会出现一个新迷宫，在里面打败特定的怪物，可以找到这5人的究极兵器。

同伴	打倒怪物	获得武器
ヤン	スト－ムドラゴン	ゴッドハンド
ギルバ－ト	ギガ－スウォ－ム	アポロンハ－プ
パロム	プリンマスタ－	トリトンダガ－
シド	デスマシ－ン	ト－ルハンマ－
ポロム	ティラノサウルス	セラフイムメイス

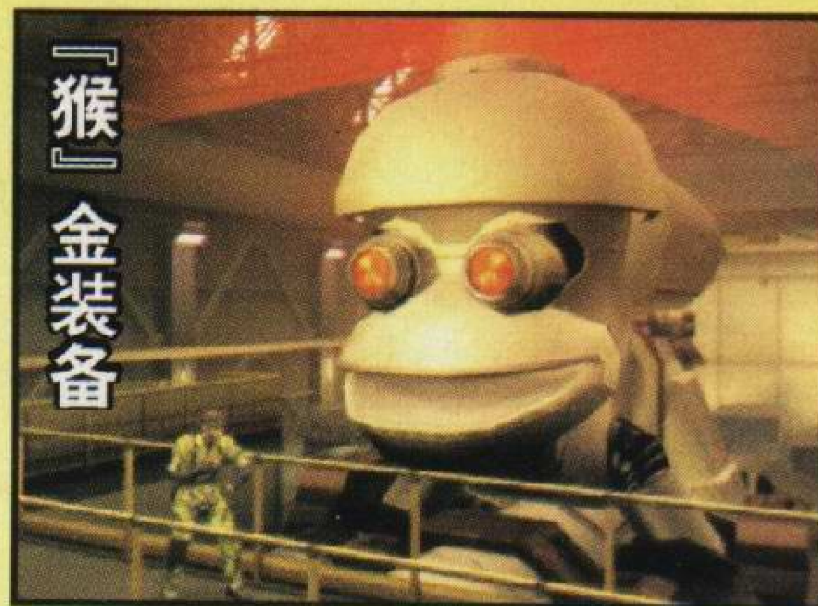
●Clear后的隐藏BOSS

将最终BOSS打败之后，存储一个通关存档。再前往月の遗迹，可以进入隐藏迷宫。

在这里可以获得主人公的真・最强武器（**ライトブリンガー**）。

在迷宫的最深处，有比最终BOSS还要强力的隐藏BOSS，等着大家去挑战。

PS2 合金装备3 生存
日版　秘技实用度：★★★



12月发售的《合金装备3 生存》Online模式极其优秀，因为富有竞争力而且不收服务费，使许多玩家趋之若鹜。另外Online Mode那张盘中所带的初代Metal Gear2部作品是整个系列的补完，推荐所有MGS迷们将其通一遍，从而更深刻地理解Big Boss的内心世界。还有就是有趣的Snake VS Monkey（猿蛇合战），取自SCEI本社作品“Ape Eacape”的捉猴模式也是PS饭们必玩的哦！不过说到捉猴，猴子自己不也是被Snake捕捉的目标吗？！

●零子与丽琥出现和使用方法

要让《搏击玫瑰》中的角色零子与丽琥在Online Mode中出现，必须在Online Mode中累计游戏时间达到50小时以上，然后选择“Game作成”，然后游戏中的Host就会以题目的形象出现。

●所有迷彩的获得地点

Rain Drop……从废弃工场（发现**ソコロフ**的场所）前的桥向下走，从左边回穿越悬崖，到达桥下就会找到。

Scientist……在剧情中入手。

Water……废弃工场北面的湖再向北走，**ボルシャヤ・バスト**中　基地内建物屋上。

Fly……研究所二层打不开的厕所中。

Chocochip……研究所二层。

Splitter……**ボルシャヤ・バスト**南部。

Animal……与Ocelot战斗上耗尽他的体力，然后在洞窟开始的地点得到。

Snow……与The Pain战之前的洞内，在放置Shot Gun的地方前面的深处。

Hornet Stripe……耗尽The Pain的体力。

Spider……耗尽The Fear的体力。

Moth……THE ENDを三层**ホールドアップさせる**。

Fire……耗尽**ザ・ヒューリー**的体力。

Sneaking……在二回目中潜入Shagohod格纳库，藏Raikov少校的柜子中。

Spirit……The Sorrow 战结束后获得。

Cold War……耗尽**ヴォルギン**大佐的体力。

Snake……THE BOSS的体力。

Banana迷彩……蛇猿合战中全部取得第一的成绩。

Garco迷彩……**チョルニ・ブルドのマップ**最右边的水中。

Maintenance Crew……Shagoghod格纳库的东栋中，藏Raikov的柜子右上方的储藏柜内。

Desert……**ボニゾヴィエ**仓库内部。

Kabuki……与EVA见面的瀑布洞窟（**ティホゴルニィ**地下道）剧情后，走出洞窟后找到。

Zombie……与山猫部队战的仓库中某油桶附近。

Oyama……The Fear所在森林附近研究所的中庭里的柜子中。

PSP 太鼓之达人Portable
日版　秘技实用度：★★★

●隐藏要素一发开启

和PS2版一样，可以通过更改姓名来获得隐藏的大量经验值点数，从而开启所有的隐藏内容。但是输入名字的方式又和PS2版不完全相同。

◆首先，在输入姓名的时候，输入“**たいこの**”。◆随后，在Player选择画面，把光标选在“**たいこの**”上，然后按下Start键，之后选择“**名前を编集します**”。◆之后按○键确定，把名字改为“**たつじん**”。（PS2版的改名就到此为止，但是PSP版还没完。）◆再次更改名字，将姓名改为“**ぼたぶる**”。改名完毕。◆然后随便选首曲子并CLEAR之。这样在一局内就可以获得99999经验值，并且得到“大达人”的称号。

这时太鼓**の**通信簿中的ENDING和全部乐曲都被收集齐了。

日文地狱

COMING BACK TO J-HELL

能·狂言·歌舞伎·人形

最近为了研究能乐中的《敦盛》，特意玩了玩《遥远的时空》这部游戏，才发现这部游戏与史实的差距有多大。不过原来在日本民间流传的美少年平敦盛的变化倒是不算大，少女们的偶像啊……



日文：お願い……神子を苦しめないでように……

中文：求求你……不要再让神子继续受苦了……

三问： 人间五十年
下天のうちをくらぶれば
梦幻の如くなり
一度生を得て
灭せぬ者のあるべきか
人间五十年
回首下天之内
万事恍然如梦幻
一度得生之人
岂有长存不灭者乎？

猴子： 三问兄，你怎么没事吟起《敦盛》来了？这不是信长在本能寺之变的时候唱的流行歌曲吗？

三问： 什么流行歌曲！这叫“能”。《敦盛》讲述的是源平合战时平家的少年武士平敦盛的故事。传说敦盛是平家末裔的继承者之一。他在一之谷与源氏交战的前夜，独自一人在阵前吹奏雅乐，悠扬的笛声让敌人听得都动心不已。然而到了第二天交战时，习惯奢靡生活的平氏将领在源军的追杀下尽皆死亡，而敦盛亦被源军大将熊谷直实擒获。直实得知他就是吹笛的少年时，生了恻隐之心，就想放他一条生路，但是敦盛不肯受辱，请求直实割了自己首级，以成其壮烈之名。熊谷虽然于心不忍，但是大军当前，不杀他的话其他的人也不会放过这个少年的性命，于是狠下心来将其杀害。随后他因为这件事心灰意冷，看破红尘，从此出家为僧。这件事虽然和真实的历史事件有所出入，但是后来的人还是喜欢把它艺术化，最后添油加醋地写成了舞台剧，就是咱们今天所说的“能”。

薯子： 是的。这首歌一直流传到后来的室町时代，织田信长少年时就十分喜欢这首歌曲，经常有事没事来上这么一段。在桶狭间（**おけはざま**）大战今川义元的前夜，当别人都认为这是螳臂当车，自寻死路而惶惶不安时，信长却令浓姬击鼓伴奏，自己亲口吟唱《敦盛》之章，以明必死之志。最后织田军借助天降暴雨的良机直捣今川本阵，从而缔造了一个时代的开始。而在本能寺之变时，已知自己没有活路的信长，一边吟诵《敦盛》一边慷慨赴死，正体现了“天下绝无长生不灭者”的真谛。

猴子： 哎？你什么时候冒出来的？

薯子： 我早就计划好了。为了防止你们再敲诈我，我已经提前写出了这一期的主题内容：日本的传统艺术。刚才大家所说的“能”（**のう**），只是冰山一角而已。“能”是日本古代最早的演艺形式。从14世纪后半叶开始初具规模，到16世纪基本成型，现在仍然在上演。“能”本来是寺庙、神社祭祀神灵，祈求丰年来临的仪式，后来发展为老百姓们喜闻乐见的演剧，就和我国的“社戏”一样。经过历代文学的洗练，“能”的思想性、艺术性逐渐深刻起来，成为知识分子和统治阶级欣赏的艺术。

三问： “能”的主要表现形式，是在舞台上以舞蹈和歌唱的方式进行表演。现在“能”的题材大约有250种，大约分为“神、男、女、狂、鬼”五大基本类型。“神”保留了祭祀舞蹈剧的特色，“男”表现的是以武人为主角的修罗悲剧（如源九郎义经的故事），“女”以能乐之美为中心，表现出细腻温柔的一面。“狂”描述的是各种心理的异常状态（俗称：BT），“鬼”是以鬼怪形象登场的戏（“鬼畜”这个词就是从这里来的）。“能”受佛教思想影响严重，故事题材多取自《源氏物语》、《伊势物语》等古典题材，文句受佛典、汉诗的影响，辞藻或华美或简练。观看“能”是日本人提高个人修养的方法，所以现在仍然有人把“能”看成是高雅艺术的代表。

猴子： 日本的古典舞台艺术，除了“能”之外，还有“狂言”和“歌舞伎”，是吧？

薯子： 没错。“狂言”（**きょうげん**）是古代的滑稽剧，是自14世纪以来，由“能”的幕间短剧发展而来的。和“能”相比，“狂言”一般不引用古典题材，而是以市民生活中一些比较搞笑的内容为主，更加贴近大众生活。“狂言”中的角色都很平民化，与“能”中登场的贵族角色形成对比，相对而言，现代人更觉得“狂言”看起来比较有亲切感。此外在狂言中登场的还有动物、幽灵、神怪等角色。说到与“能”的最大区别，在表演“狂言”的时候，女性角色是不用戴面具的。（在许多游戏中出现的人物和狸猫等动物的面具原先是演戏的道具）狂言以其幽默的风格，逐渐从幕间小品级的短剧发展为独特的一门艺术，并且为日式的幽默搞笑奠定了基础。

三问： 还有就是歌舞伎。说到歌舞伎，很多人会产生误解。实际上大家没有发现这个“伎”是单人旁的吗？而且在古代，歌舞伎都是由男人表演的。男人扮演女性角色被称作“女形”，就和过去戏剧中的旦角一样。

薯子： 歌舞伎（**かぶき**）的出现比“能”和“狂言”都要晚。它的起源在江户时代初期，在江户中期逐渐成型，是日本具有代表性的舞台演艺。现在在日本，歌舞伎的爱好者比“能”要多得多，有的人说歌舞伎是集日本传统艺能之大成的艺术形式。由于这是一种大众艺术，它的剧本一般来说通俗易懂，并且在历代艺人的努力下逐渐被加工完善。在当时的江户（现在之东京）、大阪和京都这三个主要大城市（简称“三都”）十分流行，是当地市民生活中不可缺少的娱乐活动。歌舞伎的题材除了古典和传说之外，也有从生活中取材的内容，来源广泛。它的主题思想还是以“忠孝、义理、人情”等封建时代的“道义”为中心，也含有人民群众所支持的“惩恶扬善”的道德要求。

猴子： 在没有广播电视的时代，戏剧是大众生活中重要的精神食粮。歌舞伎在那时候就像中国的京剧一样受人欢迎了。

三问： 虽然歌舞伎的内涵和外在表现远不如京剧丰富，但是在当时的日本也是比较完善的了。根据古代的传统，在当时的阶级社会，歌舞伎和其他艺能一样，是由专门的艺人以世袭的方式一代一代传下来的。这种传统一直持续到现在，著名的歌舞伎表演世家如市川、尾上、市村等家族仍然在传承着这门古老的艺术。

薯子： 歌舞伎的舞台有鲜花装饰，这些花都是按照花道的规矩严格摆放的。这些花从舞台一直铺到观众席上，不但方便演员入场和退场，而且能够增进演员和观众的沟通。歌舞伎融合了音乐剧和舞蹈剧的特色，载歌载舞，用三味弦（**しゃみせん**）等乐器伴奏。演员在表演时除了台词之外，还要注意语言动作和节奏的配合。这种抽象的表现方式与现代写实的舞台剧有很大不同，在如今的日本，要看懂歌舞伎，必须有一定的文化功底才可以。

猴子： 除了真人之外，日本也有木偶剧。木偶在日本称为“人形”，是不是？

三问： 你说到点上了。咱们见到的“人形”（**にんぎょう**）本意就是人偶，后来也引申为玩具娃娃等东西。日本的木偶剧是从室町时代开始出现的，在江户时代逐渐完善。这种表演形式叫“净琉璃”（**じょうるり**）。在表演的时候，演员需要使用高1.5米，重约10公斤的大型木偶，所以也是比较耗费体力的。人偶师（人形遣い）全身穿黑色装束，用黑布蒙面，在黑暗的布景下操纵木偶行动。木偶的表情更换时，需要把头取下来换一个。一般地，固定头部的人偶大约有40多个备用的脑袋。另外也有高级的人偶，其眉目口鼻均可活动，这就对操纵木偶的人提出了较高要求。

猴子： 闹了半天，原来侍魂里的黑子是玩木偶出身的。

三问： 不管怎么说，这些演艺形式历经岁月的磨砺，今天已经成为日本传统文化的标志。它们在游戏中也或多或少地有所表现。虽然现在喜欢它们的年轻人不多了，但是它们在日本文化中的地位是不容置疑的。

日本的诗歌与戏剧

日本的诗歌有一部分是从古代中国传来的，就是当时被称作“汉诗”的诗体，而日本本土的人根据自己民族特色所作的诗称为“和歌”。诗歌在古日本的贵族阶层中流传广泛，皇族与公卿及有文化的武将经常聚集在一起饮酒作诗，视之为高雅风尚的行为。戏剧的成型时间较晚，这一点和中国相似。

【人形净琉璃】



↑日本的木偶剧属于支撑木偶，操纵木偶的人形使的装束和黑子一样。

百万殿堂

在本栏目中将为玩家逐一介绍游戏史上的璀璨明星，让老玩家能够再次回味当年的快乐感受，更可以让新玩家了解当年的销量过百万游戏！



←这款游戏便是84年游戏销量的冠军。

1984年勇创销量第一名！平民百姓也能享受高尔夫！

本刊译名： 高尔夫
外文原名： ゴルフ
发售日： 1984年5月1日
使用媒体： 卡带　　**厂商：** 任天堂
类型： 体育运动　　**对应人数：** 1-2人

高尔夫深入百姓家

高尔夫是一项高雅的绅士运动，但因为场地的限制和昂贵的价格，令平民百姓们只能望而却步。近年来高尔夫已经逐渐在世界范围内流行起来，现在在我国有很多高尔夫俱乐部和练习场，并逐渐走进了寻常百姓家。但是在八十年代的日本，高尔夫却是一项方兴未艾的体育运动，到现在在日本依然有大量的高尔夫球场；当时的我国高尔夫因为昂贵的价格而是一项富人的运动，是有钱人的享受，普通的百姓也不能感受到这项运动的乐趣。对百姓来说也可以算是一项神秘的运动，是一种可望而不可及的运动。在童年时在电视中有时会看到高尔夫的实况比赛，对比赛中的队员印象颇深刻，但是完全不知道他们到底在比赛什么，只是觉得将一个小球击入洞内相当有趣，并很向往能进行这样的运动，相信很多玩家也跟我一样。也许任天堂当时看清了大众的心理，特意制作出了这款游戏而满足市场的需要，结果本作果然一鸣惊人，击败了同年发售的网球、吃豆等优秀作品占据了当年销量第一的宝座，甚至连PC的名作挖金子在本作面前也得到了惨败。

游戏业界的新鲜血液





这款高尔夫游戏在现在看来也许算不上什么，但是在当时的日本却为业界注入了新鲜的血液。当时FC在日本已经掀起了游戏的热潮，虽然没有到达顶峰，但也因为能够取消环境的限制，让玩家在条件不足的情况下享受到原本不能享受的乐趣，因而在市场上获得了巨大的成功。在以前的作品中，麻将等游戏虽然取消了场地和人数的限制，但取消的场地只能说是小型场地。而高尔夫则是需要足够空间的室外运动。这款游戏则彻底取消了这一限制，将室外的场景搬到了小小的卡带上，让玩家在电视前便能享受高尔夫的乐趣。

真实再现高尔夫

高尔夫与其他的运动项目不同，在比赛中多是没有裁判员监督的情况下进行，这项运动主要依靠每个参与者主动为其他球员着想，并自觉遵守规则诚实、信用，无论竞争有多么激烈，队员都应该在任何时候都表现出礼貌谦让和良好的运动精神。因此在本款游戏中也没有裁判员存在，玩家需要按照规则进行游戏。而很多依靠球员自觉性的规则，比如说在比赛中不能影响他人、球员不得带有影响其他球员的电子用品入场等规则在游戏中玩家则不得不遵守，游戏中很多的设定已经将这部分规则强制执行。本作不仅仅是规则与现实生活中完全相同，场地和球的运动轨道都与现实世界一致。根据玩家的出力不同，球的运动轨迹和距离也各不相同，因此玩家更要像专业球手一样掌握住击球的力道和技巧，才能顺利地将球送入洞穴。为了真实地再现室外的比赛场景，游戏中玩家甚至可以感受到身边微风拂过。而这一阵微风却也会对球的运动产生影响，玩家更要考虑到这些因素来进行游戏。虽然是身在屋内，手握手柄，但是玩家通过这款游戏得到的却是与身在高尔夫球场手握球杆完全相同的感觉。虽然这款游戏的成功有一部分因素是因为当时的日本大环境，当时在日本已经掀起了高尔夫的热浪，但是如果本款游戏的制作不够完美，恐怕不会取得玩家的认可，更不可能雄居1984年游戏销量排行榜的榜首之位。

乾坤一击！

瞄准前方，玩家要仔细观察地图，然后使出浑身的解数，全力击球。当然玩家必须考虑到距离和场地的因素，不能一味地以力量取胜，而是要靠技巧来取得胜利！





挥舞自如！

游戏中人物的动作与现实生活中完全相同，玩家可以从中学习和提高，日后在赛场上一展雄风！

按需要选择！

在本作中玩家可以根据出球的距离和地形，根据自己的站位选择合适的球杆，顺利地进行比赛。虽然在游戏中并没有直观的选择，但可以根据距离判断！



高尔夫游戏典范

虽然随着社会的进步，游戏业界迅速发展，主机已经更新换代了多次，但是几乎在每款主机上都能看到高尔夫游戏的身影。而这款游戏却为日后的同类游戏开辟了先河，为日后高尔夫游戏的发展奠定了基础。受当时FC主机机能的限制，本款游戏的画面远不如现在游戏精美，但是它却充分地表现出了高尔夫运动的精髓，使玩家能在主机上找到感觉，并能让玩家回味。除了画面以外，本作的其他部分与真实世界完全相同。在轮到玩家击球时，玩家也必须尽快做好击球准备，在球洞区附近或在球洞区上打球时，玩家要把自己的球杆袋或球车放置或停在适当的位置，保证能够快速离开球洞区并尽快向下一洞发球区移动。当一洞的打球结束后，玩家还要立即离开球洞区。虽然在这个游戏中没有球童，但是其他的部分都能让玩家感觉自己并不是在玩游戏，而是在真实世界中参加比赛。

两个人的游戏

本作的另一个亮点是可以两个人进行较量，虽然不能两人同时进行，但是可以轮流出杆。这样就可以让玩家享受到与人竞争的乐趣，并且可以直观地看到击球后，球的行进轨道和路径。一个人与电脑战斗则可以用来平时提高自己水平的联系，两个人一起游戏则是一场热血的较量，更可以取长补短共同提高。从FC主机的两个手柄，玩家便可以看出这是一款支持两人游戏的主机，而本款游戏更是充分地利用到了机器的性能，将多人体育竞技推上了高峰。最早的棒球游戏的成功奠定在日本国民运动的基础上，而本款高尔夫游戏的成功也说明了当时高尔夫已经成为了运动竞技的新贵。有许多当时年龄较小的玩家，虽然喜欢高尔夫运动，但是由于年龄限制并不能在真实赛场中一展风采，而本款游戏的出现则为大量类似的玩家提供了展示自己的机会，可以让他们在家中也能进行游戏，更为日后年龄增长后进行该项目运动打下了基础。而对于那些成人，本款游戏则更是为他们提供了一个练习的机会，让他们在日后的交际中能表现出自己的能力。此外由于本款游戏可以为玩家提供不同的比赛场所，打破了真实世界的限制，因此玩家可以在不同的地形进行比赛，更培养玩家成为全能型选手。

□文/雪飞

魂斗罗FC

警告！外星人接近中！

PAINT1	三种卷轴表现方式！
PAINT2	高画质再现紧张的战斗气氛！
PAINT3	武器由飞空胶囊供给！
PAINT4	音效选择机能！

“魂斗罗”是给先天拥有热烈的斗志和游击战术的最强斗士的称号。

魂斗罗

关卡数	8	血槽制	否
残命制	是	续关	3次
密码	无	难度选择	无
机种	FC	发售	KONAMI
开发	KONAMI	发售日	1988.2.9
定价	5300日元	PALY人数	2人同时

FC版魂斗罗是由街机的一代移植而来，也是系列的首款家用机作品。发售时间是在街机版SUPER魂斗罗发售后约一周左右，在日本国民RPG勇者斗恶龙3代发售后的一天，既1988年2月9日。

虽然销售成绩当然比不上国民RPG，但在当时的FC世界里，靠战争的硝烟和铁汉的风范，把少年们从剑与魔法的世界里吸引了过来，这也算是一个成功了。而且成绩并不算很差，还成功地在家用机世界里打响了魂斗罗的名号。

同时从这部作品之后，魂斗罗系列也彻底告别了街机市场，之后的作品全部推出在家用机上。

完全再现了街机版的精髓

其实做到这点很不容易，首先要克服的就是街机和家用机的画面比率不同的问题，街机画面纵长，可以用上下的纵向卷轴来表现纵深感，而FC就变为了横向卷轴。但开发组巧妙地改为用横向画面的宽度来做文章，靠密集的弹雨来完美地再现了街机中的紧张感。

还有就是2人同时作战，这也是从街机延续而来。不过还有引申的就是可以借命，充分体现了协作精神（当然以前也有为借命打起来的……）

丰富的武器也悉数登场，唯一可惜的是FC机能所限，激光枪的射程变短了，同时破坏力和爽快感也不见了。而S枪却非常的强，给人感觉S枪就是魂斗罗系列中当仁不让的最强武器。

完全适合家用机的关卡编排

号称用“纵，横，3D三种卷轴”表现的关卡，表面看起来和街机完全一样，但实际上还是有一定差别的。

首先就是关卡长度，虽说基本构成和街机差不多，但每关的长度几乎是成倍的增长，且街机版一周目完成后便结束，而FC版完成一周目后会进入难度得到提升的二周目，比起街机来游戏时间得到相当的加长。特别是格纳库一关，比起街机版多了很多剧情，说是FC的完全原创关卡也不为过。

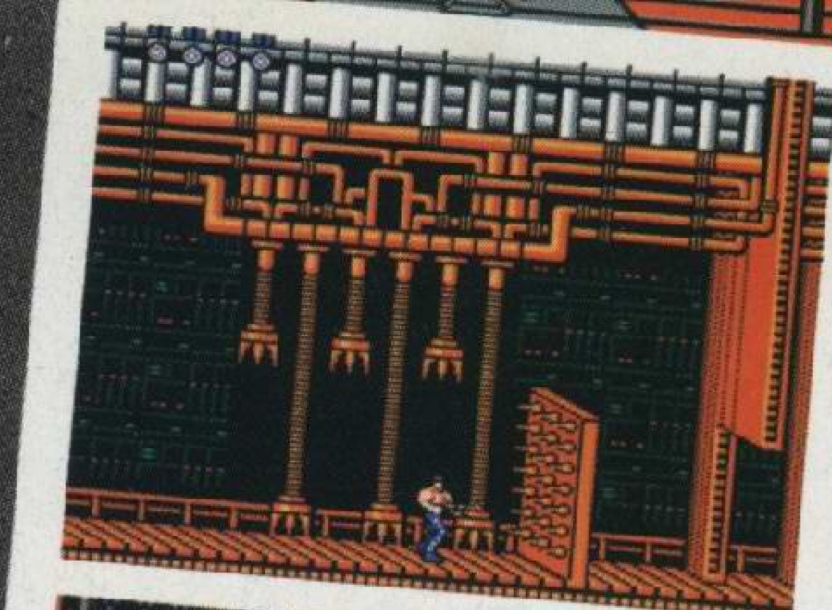
还有的就是街机版的两部作品中，角色掉下山崖等大落差地形是不会“落下死”的，这无疑是不大符合客观现实的，于是FC版中也对此进行了改动，使得玩家要注意躲避敌人的子弹的同时还要注意落脚点，以免“落下死”，游戏的刺激性无疑加强了。另外敌人杂兵的攻击方式也变得随机性很强，不会像街机版那样模式化得厉害，以上的改动无疑增加了游戏难度。

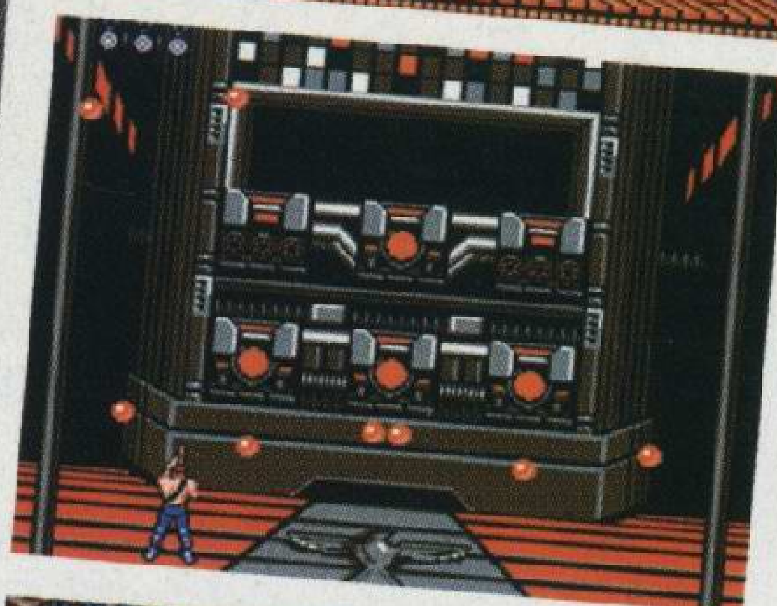
但其实FC版的改动不只是增加难度，也有相反的。比如第1关里的爆炸桥，街机版中桥的爆炸是有攻击判定的，而FC版中则不会因此被炸死。

可以看得出FC版是在忠实移植的基础上对街机版的一些地方做出了修改，而其结果就是做出了一款难度相当平衡，完成度非常之高的名作。

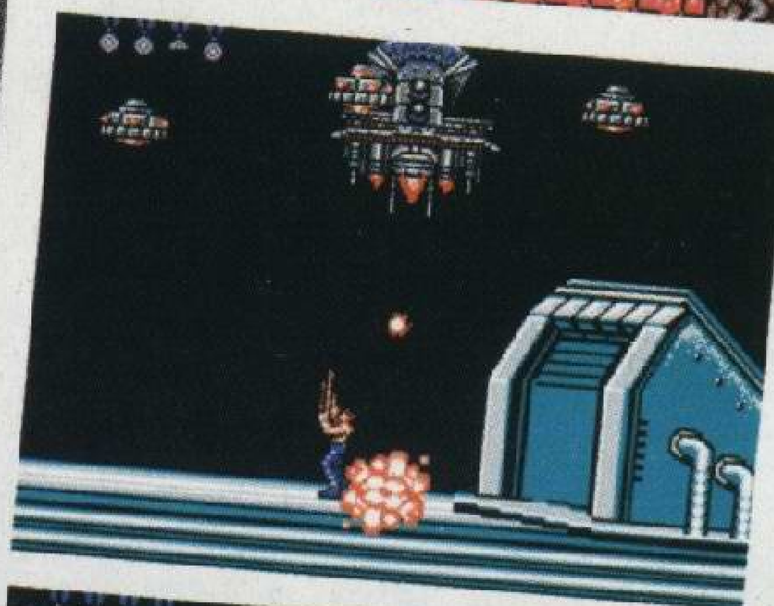
不输街机的声光效果

自然FC的机能比起街机来要差一截，在声光效果的表现上先天就不足。比如对角色的刻画就不像街机那样细致，只能以简单的蓝红两色来区分。















但是，FC版也有它独到的东西。比如每关开始时的地图表示，绝对增强了临场感和对故事的投入度，还有背景卷轴上的特效，摇动的树木和飘动的雪花，这些效果都是街机版上所没有的。

这些都是KONAMI运用自己的新技术“VRC2”而制作出来的，不过因为在日本海外是禁止由厂商自己制作卡带的，所以在海外版FC（即NES）的版本上这些效果全部剪掉了，这也就是为什么大家很少能玩到有背景特效的魂斗罗的原因。

武器

通过破坏墙上的武器箱，飞空胶囊和3D迷宫里红色的敌人得到。

普通枪……最基础的装备，没什么特殊的。

机关枪……连射速度快，也有一定的破坏力。

激光枪……完全没有连射力，但可以贯穿敌人，速度非常慢。

火焰枪……放出数个旋转的火球，范围能得到一定的提升，但射速和威力都不理想。

散弹枪……分5路扩散攻击，破坏力相当大，射速也不慢，本作中最强武器。

加速器……加快除激光枪的射速。

防护罩……16秒间完全无敌，这期间角色的身体会闪光。

爆破弹……画面中敌人全灭，仅在第5关途中出现。

STAGE 1 JUNGLE

开始后有机关枪和加速器出现，而爆炸桥变得没有攻击力了。从水下走的话可以潜水来躲避敌人的攻击，但就拿不到上面的那个散弹枪了。要注意树林里潜伏的枪手和全方位回转炮。密林深处会突然出现坦克，趴下击破。还会有两个胶囊出现，上面的是加速器。BOSS依然是重火力要塞，先打翻上面的枪手，之后破坏炮管后打破动力核过关。（未完待续）

『一个经典的开始』

实际上来说，单是街机版，魂斗罗的人气并不是很高，而借助家用机版的发售，通过在杂志上露面和专用攻略本的出现，以及TV广告等，魂斗罗的知名度大大提升了，自然为其博得了很高的人气。还有那个经典的秘技，以及可选音乐和选关的秘技等，这也使得我国玩家首次有了秘技这个概念。还有原版的魂斗罗在ENDING时输入一个密码（欠奉），就可以听到外星人不甘失败的复仇声明，正好和当时正在街机上登场的SUPER魂斗罗的故事相连。

其实说了这么多，我感觉都没什么必要。毕竟这是我国游戏市场的启蒙之作，每个从那个时代走过来的玩家都会对这部作品有着一种难以名状的特殊感情，我们在这里不是想给大家介绍什么，因为大家也许比我们还会了解这部作品，我们只是希望通过我们的描述，能使大家再度想起那个时代，那些游戏，那些激情。

魂斗罗传说 Vol.4

警告！外星人接近中！“魂斗罗”是给先天拥有热烈的斗志和游击战术的最强斗士的称号。西元2633年12月，比尔和兰斯——为了破坏外星人侵略地球基地而出发的2位“魂斗罗”。他们要靠RANBO的游击战术和COMMANDO的破坏力来打破外星人想要灭绝人类的妄想！动作SF巨片“魂斗罗”让你现在就热血沸腾！

□文/无无

“冷兵器时代”战棋游戏职业解读

一部传说，它仍在延续；一枚纹章，它永燃不灭。它没有华丽的外表，但有深邃的内涵，用金戈铁马在战场上演绎着波澜壮阔的史诗——战棋类游戏是家用主机上最早的游戏类型之一，诞生了火纹、梦战、皇骑、泪指轮等经典游戏系列。刚过去的2005是火纹诞生15周年，不久前梦战3又在PS2上复刻，而泪指轮的续作，贝尔维克传说也在此之前翩然登场，在此战棋类游戏复兴之际，特撰此文。

□文/七曜逆鳞者

战棋类游戏是一种在固定区域内，由玩家运用策略，来指挥自己的各单位部队协同作战而取得胜利的游戏。游戏进行方式在基本想法上类似于中国象棋、国际象棋或日本将棋等等。整个战场以方形格子或六边形格子组成，玩家控制自己各种不同兵种的部队，相互配合，在地图上移动，最终达到消灭敌人，取得胜利的目的，可谓运筹于帷幄之中，决胜于千里之外。每个独立的行动单位，都是一个拥有存在价值、自身特点的兵种。一场战斗胜利的关键，除了整体战略部署合理外，还要灵活运用各种战术，掌握每个兵种的职业特点，合理使用其职业特技也是左右战局发展的利器。

职业是战棋类游戏的最大魅力之一，职业代表人物身份、展现人物特性、决定作战时所使用的武器和移动方式。职业大概可以分为常规系和魔法系两大类，常规系包含近距离攻击单位、中远距离攻击单位和补给单位；魔法系则包含各种属性的攻击单位、超远距离攻击单位和辅助、支持型作战单位。战棋类游戏的不同职间有强弱之分，但也不缺乏平衡性，总体上结合相关属性和使用不同武器，各种职业间可以形成一个有效的循环链。不同职业的兵种组合能演变出多种令人眼花缭乱的精彩战术，由精英部队组成的闪电战、由最强部队组成的阵地战、由刀锋部队组成的突击战、由铁盾部队组成的防卫战……每个职业都有自己的主导性。

有很多职业从片面上看，在战斗集团中似乎没有什么地位，但其实他们在战术甚至战略上主导着全局胜负成败的关键。盗贼就是最好的例子，从能力指数来看，除了速度值高以外，几乎别无所长，如果他不能开锁和盗窃的话，就是一等一的杂鱼。但通过他的盗窃而获得的稀有装备、转职道具、能力成长物品等等所带来的价值却足以让你的作战效率和战略战术有多层次的飞跃。在此基础上也开创了不少邪道攻略，只要你敢想、敢做，就凡事皆有可能。

完美的平衡性也是一款战棋游戏想要成功的必备要素之一，没有一个职业会强大到天下无敌，职业之间都是循环相克，每个职业都有其克星。强大的飞龙统帅，不论攻、防、速都非常优秀，但面对弓弩手和魔法师时就尽显疲软；勇者是玩家们公认的强力职业，其除了速度稍慢，各项能力均能令人满意，配上二次攻击的勇者之剑简直能堪称陆地之王；但其攻击范围较短，使用两三名魔法师进行群殴，或者用以速度、必杀见长的剑圣配杀手之剑击之，当可速胜。另一方面，能力、属性相对较弱的职业也能用武器、道具来增强攻击，弥补弱点。枪骑士克制剑士，但剑士能用斩马刀对枪骑士进行重创；重铠天生拥有卓绝的防御能力，再加上大盾可以堪称铁壁，但西洋剑、破甲剑就是专门针对重铠设计的武器。翼神守护能取消弓弩对飞行单位的特效，战神守护能限制必杀无法发动，如是种种，互相制约而产生的平衡的游戏性，能让玩家领略到战棋游戏的强大魅力。



俗话说术业有专精，每个职业也都有着自身的特长和特技，都有着一些光鲜靓丽的代表人物，这些人物不仅个性鲜明，而且能力出众，更有其专用武器和专属技能。比如梦战2的雷欧、系谱的塞提、多拉基亚776的马丽塔、皇骑的兰斯洛特、贝尔维克传说的菲……这些精英人物在战场舞台上的完美演出，让玩家们津津乐道，也令这些人物的所属职业深入人心。怒、伏击、连续、看破，光辉灿烂太阳剑，冷艳卓绝的月光剑，星辰乱舞的流星剑，光彩绚丽的神舞剑———个个耳熟能详的特技为人物在战场上的发挥增光添彩。不同职业的人物都拥有对应的专用武器或者神圣武器，或是百人斩后的魔武器，或是神将器、双圣器，或是代表着光辉正义的圣剑兰古利萨，而相同职业和能力的人物，就以专用武器的性能和威力来定论能力。

战棋游戏起源时职业划分其实比较单一，相性也不高，但经过十几年的发展，已经形成了一个非常完善、平衡的优秀系统。这篇文字中重点会谈到的则是以欧洲中世纪为背景，以英雄、骑士为主题，用剑与魔法演绎故事的各种职业。

最初的战棋游戏虽然简陋，但给以后的发展定下了雏形，职业系统也由当初的步兵、骑兵、飞兵、弓箭手和魔法兵种派生出了多元化的子系兵种，还有将基本的职业兵种进行重组，融合出多个带有多职业特点的复合兵种。随着游戏发展的需要，职业的进化、繁衍是必然的，这种变化除了用添加全新兵种来体现外，另一种重要的体现形式就是转职。

转职，利用职业的转变而让人物拥有新的技能、提升或改变移动方式、增强人物能力，以及适应更多的装备道具。外在改变的同时，内在的属性、抗击打能力、成长上限等等也会做出相应的调整。战棋游戏里的转职基本分为纵向的进阶式转职，以及横向的循环式转职。纵向的进阶式转职是战棋游戏里最常见的转职系统，也是一种经久不衰的大众化转职系统，游戏制作厂商会根据游戏的整体难度、剧情发展来设定游戏里能转职的次数，火纹中一般设定为人物只能转职一次（外传和圣魔光石两作除外），是低等职业向高级职业的进阶。转职后，人物承袭以前职业特性，同时能力和成长空间上升，并能使用新的装备，拥有新的特性。这些高级职业都是原有低等职业的派生或合成职业，设定都相当合理，玩家使用后均有口皆碑。

至于横向的循环式转职，则是一种正在逐渐消亡的系统，其代表为梦幻模拟战系列。这种转职系统的转职范围广，人物初次转职就有多种选择性，而后在下次转职时又有多种职业可选，还能选择比现有职业低级的职业，是一种分裂型链式转职系统。能让玩家在对付不同兵种时，选择最佳职业去作战。但此种转职系统比较复杂，对玩家的转职策略要求较高，假如选择了不合理的职业，在战斗中的劣势会十分明显，而且不利于将最佳职业练到专精，很多游戏制作厂商都放弃了这种转职系统。

此外，还有一种利用特殊道具或者游戏隐藏要素可以实现的无限转职：当转到最高职业以后，可以利用特殊条件，回到初始职业，从而再次进行转职，用此法可以大幅提升人物能力。

总体来说，转职是需要满足一定条件才能进行的操作，最常见的限制条件就是要求多项能力指数达标，而后使用转职道具进行转职。转职道具一般都是稀有道具或者高等级合成品，需要盗取或拾开启隐藏宝箱，或者用贵重材料合成。当然，一些游戏也存在只需要达到固定等级就可以自动转职的设定，这种转职要求则相对较低，一般出现在能多次转职的游戏中，比如梦战系列（火纹的最新作苍炎也基本采取了这种转职方式）。在这方面贝尔维克传说的转职系统做得非常完善，同时要求等级和规定能力指数达标，或者在战斗中引发多个连环的个人事件后，用叙勋式、任命式或者进入隐藏关卡进行转职。这种方式使得转职不光是提升能力，也可以让玩家进一步了解每个人物独有的故事，使得配角人物的形象刻画也十分丰满。

综述了这么多，下面就将各种脍炙人口的职业做一番相对具体的品评和介绍回顾。



常规系职业

常规系职业主要包括各类步兵、骑兵、弓弩兵和各种飞行部队，所谓“常规”，主要是指常规兵器的意思。战棋类游戏中的绝大部分常规武器是冷兵器，也含些许近代热兵器。常规系职业的攻击形式一般相当热血、直接。

■领主系：

领主一词起源于欧洲中世纪，国王将自己的领土分给皇亲国戚治理，封地为王，直译就是领土主人的意思。领主在战棋游戏里一般是主角的专用职业，是整个部队的领导核心，主线剧情一般都会以他的意识行动来展开，其各方面能力成长都非常平均，而且都有专用武器，是游戏中的必用角色。其转职后为骑士领主，一副大义凛然、独临天风的感觉。身为主角职业的优势之一，就是游戏中的神圣武器都为主角使用，封印之剑、布拉基之剑、圣剑兰古利萨、神剑ヴリドラ等等，都是惊世骇俗，锋芒无人能敌的名剑。作为全军统帅，除了要拥有必需的战略眼光和战术素养外，还要懂得如何识人、用人，凝聚部队士气，团结全体人员的能力，是一个需要高威望、高素质的综合性领导职业。

■剑圣系：

剑圣专精于心、技、体和意志的修炼。他将他全部的力量和生命奉献给自己所追求的剑道，对剑术有着极高的造诣，技艺精湛。战棋游戏里的剑圣一般都是剑术达人，技能和速度的成长很高，虽然攻击力成长一般，但发动必杀一击的几率很高，装备杀手之剑或者二次攻击的剑是非常具有杀伤力的；如果是配有专用武器的剑圣，作战时更是如虎添翼。剑圣独有的强力技能也是别的职业有所不及的，比如著名的月光剑、流星剑，在闪电战中剑圣的运用和发挥是最关键的刀锋环节。剑圣由单手剑士转职而来，一般使用细剑。如果配上能隔空攻击的魔法剑，让剑圣成为魔剑士，就能对魔法单位和弓箭手也形成有效的反击，不会轻易受制于人，增强了这一职业的可适性。剑圣的人设都非常成功，不是帅哥就是靓女，招式华丽，战斗动作令人眼花缭乱，使这一职业的出场率非常高，系谱的艾拉、拉可秀，776的玛丽塔，贝尔维克传说的菲，封印、烈火中的雷卡尔，梦3的雾风……都是早已闻名遐迩的剑圣。

■龙骑系：

游戏中绝对的魅力型职业，又称龙骑统帅。龙骑统帅是骑在龙背上的将军，属于高级职业，由龙骑兵转职而来。龙在西方的神话中占有非常重要的地位，希腊神话、日耳曼神话、北欧神话等中都有着英雄屠龙的传说。西方眼光中的龙与我们东方的龙有着很大的区别，它们四足两翼会喷火，是陆地和空中的双重霸主。神话中能驯服龙的人被称为英雄，游戏中龙背上的将军则是一种高傲而强大的职业。其攻防速各项能力均很出色，由于是各种兵种中少有的飞行单位，所以历来都特别受重用。利用移动优势能拿到隐藏地点的特殊宝物；充当运输机可以发动闪电战。龙骑职业在我方部队里一般属于稀有兵种，量少而精。当然，任何职业都有其克星，弓箭和魔法部队对龙骑有特效是他的宿命；不过在封印之剑里新增加的道具——翼神守护能取消这一特殊效果，这就使得龙骑统帅的生存能力大幅提升，可以演绎出更大胆、更激进的闪电战术。另外一些游戏里设定城内战是不能骑龙的，会令其强制变为步兵，这限制了龙骑统帅的能力发挥，较为可惜。

■勇者系：

在有些游戏里亦称为英雄，传说中的救世主，无敌的王者，受世人仰慕和崇拜。他是绝对的强力职业，陆战之王，给人的感觉首先就是一个字，猛，很像重型坦克，能攻善守，没有明显的职业弱点。由于拥有出众的能力，其在战场上除了可以冲锋陷阵，攻城拔寨外，亦是一夫当关万夫莫开的守关卡隘口的利器。这个职业的效力和地位基本等于中国象棋里的车，能四方指路，作为一线主力的敢死队员。勇者的主力武器也是剑，和剑圣不同的是，勇者一般使用的是双手大剑，杀伤力很强，但攻击频率相对较慢——在高强度的对抗中，不能先手制敌取胜是致命伤，所以给勇者配备有二次攻击的强力武器以及专用武器能大幅提升其破坏力，正所谓如虎添翼。其实勇者和剑圣本系出同门，勇者的低级职业是佣兵，剑圣的低级职业是剑士，而早期的战棋游戏里，并没有佣兵和剑士之分，而是统称为剑士。那时候的剑圣攻击力强劲，速度比现在稍慢，但配上专用武器、结合强力特技，绝对是终结者。现在经过职业分化后，勇者走的是实力路线，而剑圣走的是技术路线。

■盗贼系：

游戏里最受欢迎的职业之一，空空妙手取尽他人囊中之物。虽然其在战斗方面能力很弱，但对于凡是有收集嗜好、追求完美的玩家，盗贼都会是其部队里的二线主力。盗贼以速度快、回避能力高见长，是全队里速度最快的。这一职业的主力武器是匕首和短剑，技能较高，但两防能力低下是其致命伤。盗贼的最大功能就是开门和盗取稀有武器、装备，和能力提升、转职道具，这些是部队的经济命脉和超强装备的来源，将会直接影响整个游戏流程的难易度，非常关键。早期的盗贼不能转职，开锁和开门都需要消耗相对应的钥匙，到了现在的一些游戏中，则派生出了盗贼骑士，其移动速度大幅提升。此外专职盗贼，可以不需要钥匙就能开锁和门；另外一种盗贼的上级职业就是刺客，必杀率很高，拥有对除BOSS外任何人可能造成一击杀的特技。火纹776里有人专门培养盗贼利菲斯，让他带上圣战士之书练级后成为“杀人狂魔”，这也是一种邪道攻略法。

■将军系：

这一名号的意思源于拉丁语中“总的、主要的”，是一种显贵的职业，它作为军衔，最先出现于16世纪的法国。将军象征着受人尊重的权威，也是所有军人崇尚的军衔。在游戏中将军是铁壁堡垒，拥有绝佳的防御能力，一般由重铠士兵转职而来。其主力武器是重型的长矛和豪斧，攻击招式大刀阔斧，破坏力极强。但将军的破绽也很大——速度慢，命中率低，同时由于能装备多种防御能力出众的大、中盾牌，拥有大盾、铁壁等能提升防御力、减轻伤害值的优秀特技，所以一般更多的是用来做吸引火力的肉盾。在很多需要打防御战的关卡中，还是能体现其使用价值的。常规性的物理攻击很难对其造成致命伤，但攻击系魔法则几乎可以对其进行秒杀，特别是风系这种攻击次数和命中率都很高的魔法使，更是其天敌，比如系谱和776中的风之勇者塞提。为了平衡职业系统，使得将军职业不致沦为鸡肋而遭淘汰，游戏厂商有意开始将其进化，比如给将军配上了马匹，提升其命中率和移动力，让其在冲锋陷阵时多几分自信，提高出场率。

■狂战士系：

他的体内流淌着暴怒之血，在邪教中被视为神挑选的战士，拥有超伦卓绝的破坏力，视力量为一切之本源。狂战士以狂暴来获取力量，是破坏神的象征，战场上的骷髅尖兵。这个兵种的主力武器为战斧，他的低级职业就是斧战士，狂战士的体力成长率高，攻击力高，拥有极高的必杀率，配上杀手之斧后，就可以成为战场上绝对的恶魔，如果再拥有像伏击和怒这种特技的话，就是真正的破坏神。但此职业相对速度较慢，缺点也很明显。斧男、狂战士在战棋游戏早期属于强力职业，那时的魔法单位单一，常规系职业也没现在这么繁多，所以靠强大的破坏力和超高的必杀率就足以横行天下了。但现在其地位大幅下降，各方面被克制，优势荡然无存，成为没落的贵族。不过斧战士转职为海贼能够平川踏浪，穿行于水域之中，在不少速攻战中极具优势，所以部队中总会留给斧系战士一个出场名额。

■骑士系：

起源于中世纪的欧洲，是一个很特殊的阶层，他们以服骑兵军役为条件，获得国王或大领主的封地。他们参加镇压农民起义，或在国王、大领主掠夺战争中处于最高级别的战斗力，是以马代步驰骋于沙场的兵中贵族。骑士是一个相当高贵而荣耀的职位，所以出身于贵族家庭是成为骑士的首要条件。其武器装备有盾、长矛、和剑等等。盾是用皮革包裹，边缘镶以金属的轻木质板。盾牌正面纹有骑士自己的徽章，也有的会画上飞龙、大熊或狮子等野兽作为标志，称为“盾形纹章”。盾除了方便识别敌我，表示英勇善战，在某些方面也有些“护身符”的意味。骑士是战棋游戏中最庞大的职业系，单位数量和部队拥有率都是整支队伍里最多的，是中前期的主力作战单位。骑士是多用途、多功能的基本兵种，包括冲锋陷阵、运输救援、掩护支持等等。他们的基本能力平衡，移动力优秀，使用武器的种类繁多，适应在各种不同环境条件下作战。骑士是战棋游戏中最著名的职业，诞生过雷欧、亚瑟王、兰斯洛特、菲恩、卡奥斯等诸多英雄人物。根据用途和需要，骑士可以分为多种类型：枪骑士、斧骑士、自由骑士、突击骑士、轻装骑士、重铠骑士，而最著名的还属皇家骑士、圣骑士和黑骑士。皇家骑士是国王的专属侍卫，属国王直辖，是部队的精英，对国王绝对忠诚。而圣骑士自古以来就被誉为守护神的战士，是正义的化身，代表神履行恩赏和责罚。另一方面，黑骑士则代表着邪恶，是游戏中很有人气的反派职业，拥有邪神的黑暗力量，嗜好杀戮，和圣骑士是天生的死敌。不论怎样，骑士有着永不言败、精诚团结的精神，虽然不是战场上最耀眼的那颗星，但他们是非常值得信赖、不可或缺的同伴。

■游牧民系：

被称为草原之狼的好战民族，能骑善射，马术精湛，箭术堪称百步穿杨。来自草原的他们，基本生活在马背上，擅长各种野外作战技能。我们可以把游戏中的游牧民看成中国象棋中的炮，拥有超高的移动能力和远程攻击能力，非常适用于一击脱离、急袭战或守城战。这个兵种转职前只能使用各种弓箭，是近身战苦手，应该躲在一线战斗队员身后进行强力支持作战。利用其攻击频率高，速度快，配上杀手之弓或者二次攻击的弓，基本就是一座无坚不摧的移动炮台。待到转职为游牧骑兵后能使用弯刀，就好似长了獠牙的狼，近身战也可以得心应手了。两个游牧骑兵组队成为快速反应部队，能完成各种艰巨任务，像两辆远近战全能的轻装战车。封印之剑里的斯和辛就是一对完美搭档，给他们配上疾风之弓和勇者弓、必杀弓，能很好发挥其作战效率。

■天马骑士系：

战棋游戏中最常见的碧空银翼，是著名的飞行兵种。其战斗能力没有同为飞兵的龙骑统帅那么高，主要是以速度快、魔防高见长，但攻击力稍显不足，是更加适用于救援、撤离作战的轻装飞兵。天马骑士的主力武器是枪和剑，其坐骑天马是希腊神话中的神马，头部长有尖角，身侧生有双翼。古代英雄帕尔修斯杀死蛇发女妖美杜莎后，从其躯体中跳出了双翼天马佩加索斯，这就是天马的来源。天马骑士经常作为战术运输机，携带强力角色，将其运送到预定地点进行空投，这也是秒杀BOSS的常用战术。由于天马是飞行单位，所以也难免要受弓弩部队的特效所制，风属性的攻击魔法也能对其造成重创，所以一般是游戏前期没有飞龙时的替代品。游戏中著名的天马骑士当属火纹系列中每作都有的天马三姐妹（系谱中是四姐妹），因为其独特唯美的人设吸引了不少fans；从封印之剑起，她们还能使用强力的天马合体攻击。此外，在梦战系列中还有一种狮鹫骑士，其能力和天马骑士较为接近，但攻击力较强。狮鹫有着鹰头和翅膀、狮子般身体的奇特物种，他们可以用极高的速度在天空飞翔，是少数可以和龙竞速的生物。狮鹫有着很强的正义感，也是游戏里经常出现的飞行类坐骑。

■弓弩系：

这一类是弓箭手、强弩兵和弩车等中远程作战部队的统称。弓箭的发明是最早的人类懂得通过储存机械能，并再加以释放的例子。现实中的弓箭起源于旧石器时代晚期，被原始社会的人类用于狩猎和自卫，是最古老的兵器之一。弩则起源于春秋时期，它较一般的弓短且硬，射程远，杀伤力更强，是一种利用机械力量将箭射出的古代弓，据说三千强弩兵可抵一万五千名弓箭手。至于弩车，则是一种攻守兼备的强力武器，由弩箭衍生而来，有移动式和固定式两种，起源于古代西欧大陆的法米尼帝国。弩车采用大型框架结构将多具弩箭固定，再通过机械结构装配而成，其准确性和威力都大幅提高，射程超远。但同时它对机械精密度要求极高，成本昂贵，易损坏。游戏中弓箭手是必不可少的兵种，虽然欠缺游牧民的高机动性，不如强弩兵的杀伤力，没有弩车的超远射程，但弓箭手以精准度和轻便性证明了其存在价值。另一方面，强弩兵拥有强大的杀伤力，只是精准度比弓箭手略低，贝尔维克传说中的西尔维斯、克利斯和幻梦狂想曲的塞妮克使用的武器都是弩。而弩车的优点则是射程远杀伤力超强，但精准度很低，移动速度慢，主要用于防御战。除了这些中远程兵种外，还有一种投石车，其功能和弩车相似，以石头为炮弹，在KOEI的S?RPG游戏“曹操传”里就登场过。弓弩系部队的最大弱点就是近战苦手，若是被敌人从后方突袭或被速攻逼至近身，则基本无还手之力，整体主要用于支援作战。

魔法系职业

魔法系职业全是人们幻想出来的——探索世上魔法元素的原理，并掌握和利用这些原理的人，就是所谓的魔法师。传说中魔法原来不是人类所拥有的，而是很久以前其他种族的所有物。如果以魔法的种类来区分，攻击系魔法的起源是黄金时代末期的龙，回复系魔法的起源是纯银时代的精灵，辅助系魔法的起源是光辉时代的圣者，召唤系魔法的起源则是暗黑时代的血之魔族。相比热血、直接的常规职业，魔法系职业的攻击手段更加绚丽多彩，充满想象力。

■贤者系：

在有些游戏中被称为大法师，能自如运用各种自然元素进行攻击，由魔导士转职而来，经过常年的修炼，拥有极高的法力。技能、魔攻和速度高是其强项，对付魔防普遍不高的常规系职业，只要出手速度够快，都能给予重创甚至秒杀。自然元素魔法之间是循环相克的：威力、命中较为平均的炎魔法；连击数高，攻击力较弱的风魔法；威力高、命中低的雷魔法；威力、连击数都很可观的冰魔法……灵活搭配运用各系魔法，是应对其他魔法单位的重要战术。同系魔法也有等级之分，以炎系魔法为例，初级的火球、火墙，到中级的爆炎、炎龙阵，再到顶级的陨石，完善的魔法体系使其在面对不同敌人作战时，各有所用。梦战系列的海恩、莉法妮；火纹系列的塞提、莉莉娜、阿托斯等；贝尔维克传说的艾姬娜、莉内特都是赫赫有名的魔法师，配备专用武器时，杀人犹如摧枯拉朽，体现了魔法攻击的极至。又比如烈火之剑中的阿托斯，身为八神将，能使用业火之理和至高之光两件神将器，令人谈虎色变。

■圣者系：

神的仆人，虔诚地侍奉神，将终生都献给神，一心修炼。其低级职业是修道士或司祭，擅长光系、圣系魔法，是魔物的克星。光系、圣系的魔法对魔物类有特效，在魔物横行的战棋游戏世界里，圣者有着很高的使用价值。圣者的魔攻比贤者略低，但防御能力比贤者高，生存能力相比起来更强一些。其武器重量小，出招快，但对非魔物系敌人的创伤度不够高。圣者能使用回复系的法术，是全队进行持续战斗的保证。圣者的主力武器不是魔法书，而是杖，使用程度达到专精的话，能使用多种杖器。比如解咒治疗杖，可以对中了毒、石化、麻痹、沉默等异常状态的单位进行治疗。再比如用来执行上级战术的传送杖和吸引杖，一般用于闪电突袭战或救援战，将刀锋角色连续直接传送到BOSS面前，进行速攻。除了以上所列，当然还有最著名的修理杖和复活杖。圣者是一个集攻击、回复和辅助于一身的实用职业，部队配备必不可少。

■魔法骑士系：

魔法骑士是近年来新增的职业，是有骑乘能力的魔法单位，属于魔法师和骑士的综合体，能使用大量实用性很强的魔法，是战场上的魔法尖兵。早期魔法单位全是步兵，移动力和回避力低下是其弱点，而魔法骑士的出现弥补了以上缺点。而且魔法骑士的防御力较强，体力成长上限也令人满意，所以可以算是一个全能型的魔法单位：攻击、回复魔法均能使用，能同时装备魔法书和杖，能使用炎系和光系魔法，对魔物系和常规敌人都有很强的杀伤力。不过这个作战单位在整个部队里拥有数量较少，基本上整个流程下来加入的不会超过两个——比如776里的奥鲁埃恩，因为有天雷和圣灵剑两件专用武器而成为超人，正是所谓的物以稀为贵吧。

■暗黑主教系：

和圣者相对，是侍奉邪神的教徒，他们魔力很强，但武器重、命中率低，而且速度很慢，在高对抗的激烈战斗中并不实用。其所使用的魔法书以暗黑魔法为主，有恶灵、暗毒、嗜血术等等，还能用诅咒杖对敌人进行异常状态攻击，比如石化术、狂暴术、封魔术都非常实用，特别是能封印敌方魔法师咏唱魔法的封魔术，相当强力。在烈火之剑中，就有一个新职业魔封者，在其十格范围内不能使用任何魔法，非常霸道。暗黑系法师在我方部队里拥有的数量不多，基本属于敌方量产型职业，不过在封印之剑和圣魔之光石里装备了神将器和双圣器的暗黑主教杀伤力还是很强的；圣魔之光石里的隐藏人物利昂装上双圣器“魔典”和自己的专用武器，能一个人打过隐藏遗迹。贝尔维克传说中，奥尔文的职业是一个新的尝试，他能改宗，在光系和暗系职业之间相互转换，虽然有弊端，但这种能随机应变的当场职业转换还是很有值得借鉴的价值的。

■召唤师系：

召唤师是一个以控制怪物与召唤精灵见长的职业。通过和召唤兽签订契约，在需要的时候召唤其出来相助。他不仅本身有着强大的魔力，其召唤出来的召唤兽攻击与防御能力也是让人侧目。召唤师修炼的等级越高，越能召唤出强大的召唤兽，顶级的大召唤师甚至能召唤神。召唤师在战场上不直接参与战斗，而是召唤出召唤兽代其作战，由于不上火线，一般本身没有太大危险。召唤师的职业技能在一般战棋游戏里基本是被其它魔法单位做为召唤术使用，没有设定单独的召唤师职业，但在FFT和FFTA里，召唤师的能力则得到了充分的体现。由于FF系列里召唤兽一直是一大亮点，FFT和FFTA当然也有继承，希瓦、伊夫里特、巴哈姆特等耳熟能详的召唤兽悉数登场。召唤兽分为攻击、回复和辅助类，也分炎、冰、雷等各种属性，根据不同用途、不同属性合理使用战术将会取得非常好的效果。话虽如此，但召唤师在绝大部分战棋游戏里地位不高，现在部队的搭配讲求少而精，一支精英部队足以万人敌，所以作为各方面都无优势的召唤师而言，其前途比较黯淡。

■吟游诗人/舞蹈家：

他们无任何攻击能力，但却是连环战术组成的重要环节，是一个在战棋游戏早期就出现的职业。其核心职业能力是让别的作战单位在同一回合内可以再次行动。一般来说，男性为吟游诗人，女性为舞蹈家，该职业不能进行转职，而且各方面能力都很低，但却是一个能创造无限可能性以及可以令战术变得多姿多彩、天马行空的特殊职业。烈火之剑中还对其职业技能进行了增强，可以使用各种腕轮在一定回合内提升其他战斗人员的各项能力，比如提升物攻和魔攻的炎精灵之力、提升物防和魔防的水精灵之守护、提升必杀率的雷精灵之怒、提升回避率的风精灵之祈祷……这是一个在高级战术中广泛运用的辅助型单位。

匆匆文字间的回顾，已能让我们感受战棋游戏那种金戈铁马的魅力，待每场大战的硝烟慢慢消散之时，做为全军指挥官的自己，都会若有所思。一支精锐部队，人员的合理搭配是很必要的，懂得识人、用人，不同环境下组织起以不同职业精英为核心的作战部队是战斗取胜的关键。凝聚全队的战斗力、以深谋远虑的全方位战略布置合理的战术、了解每个队员的特长能力，是一个优秀统帅的必备技能。上面的文字大致回顾了战棋游戏中的著名职业，至于同系的低级职业，就兼容到高级职业中一并介绍；此外还有一些过于冷门的职业，在此就不得不略过了。仓促的文字，谨献给所有战棋游戏玩家心中的那份情结。在ACT游戏大行其道的今天，战棋类游戏虽然相对式微，但这并不能磨灭它的优秀，永恒的经典必会延续，真心期待统帅千军万马，驰骋沙场的经典战役再次来临。

酷玩意侵略第三波
现在全面展开！
上市热卖中！



定价 9.80元

TOYS 酷玩意 Vol.3

附送KERORO军曹圣诞明信片
高达SEED精美海报

特别策划
哈利·波特
穿越9 3/4站台
举起魔杖细点魔法玩具

推荐单元
KERORO军曹模型套件
PLAMO COLLECTION
系列
史努比纪念专辑
模型设计工作室梦幻兵
工厂专访

极品全方位
罪恶之城系列玩具第2
弹续报
电影《金刚》强势玩具
麦克法兰再生侠系列可
动人形
麦克法兰龙系列3

机器人工厂
高达模型系列——
MG MSZ-006 Z高达
Ver. 2.0
1/60比例光辉闪耀的强
袭自由高达
Macross
星战变形金刚
前线任务

轰鸣车间
圣斗士圣衣神话系列
独角兽座邪武/水蛇座市
High Speed系列合金车
多美小汽车
风火轮豪华系列

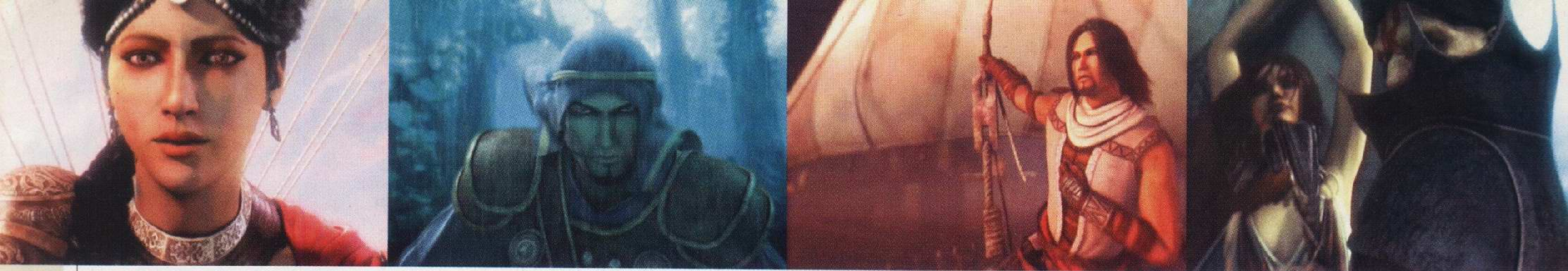
酷玩前线报道
2005中国香港公开模型
大赛

娃娃Family
MOMOKO系列
PULLIP系列

全新栏目
放课后的补习班
高达模型赏析

更多精彩
温暖圣诞玩具推荐
“想象”在龙珠的世界
中——龙珠Z玩具回顾
海量玩具情报尽数奉送

邮购请注明“TOYS酷玩意3” 邮购地址：北京东区安外邮局75信箱 发行部邮编：100011 联系电话：010-64472177/64472180 邮资免取



波斯王子

光明与黑暗的交锋

从系列诞生以来，《波斯王子》就以曲折动人的剧情而得到了众多玩家的喜爱。从2003年以来由UBI SOFT陆续推出的《时之砂》、《武者之心》和《双子王座》三部作品更是以三部曲的形式，为我们讲述了一个充满了神秘色彩的宿命故事。三部作品的时空互相交错，头绪纷杂，但同时又有清晰的脉络主线，而且在细节刻画方面也非常到位，整个剧本堪称上佳之作。而在游戏中各个人物的台词和对白也给我们留下了非常深刻的印象。在《双子王座》这部最新作中，游戏结尾处王子与自己黑暗人格的一番激烈争辩就是最好的例子。这番争辩将整个故事推向了最后的高潮，并且引领玩家们最终揭开了王子的命运之谜，带我们一起看到王子是如何走上自己的救赎之路。以下的对白，就选自这一段情节。

为了便于大家品味这一段对白，首先向大家介绍一下《双子王座》的大致剧情：在前作《武者之心》的故事中，王子破除了自己的命运诅咒，并且将"时间女皇"凯琳娜带回了祖国巴比伦。然而王子最大的敌人：印度的巫师维瑟尔（这个角色在游戏中的原名是the Vizier，意思是长老、权臣，在这里作为人名音译为维瑟尔）也随之而来，他杀死了时之女皇，重新释放出带有邪恶魔力的时之砂。王子的左臂受到了时之砂的侵蚀，于是王子的体内产生出了一个黑暗的人格。这个黑暗人格是王子的对立面，他凶残粗鲁、傲慢无理，王子对他非常厌恶。但是为了打倒敌人，王子有时候又不得不借助于黑暗人格的力量。经过一番冒险，在游戏的最后，王子终于击败了维瑟尔，从世界上永远地抹除了时之砂。王子本以为黑暗人格也会随着时之砂而消失，却意外地发现事实并非如此。于是，在王子的内心世界中，光明与黑暗的双重人格展开了一番搏斗。

Dark prince: What did you expect? That when you slew the Vizier I will simply disappear? Oh but you are so blind. Your rage your pride your selfish ways; they give me form and substance. Even with the sands gone I have the strength to remain. And with the Vizier gone, I can take your place and rule the kingdom, and there is absolutely nothing you can do about it.

黑暗王子：你原本指望什么？你以为杀死维瑟尔我就会消失吗？你太愚蠢了。你的愤怒，你的骄傲，你的自私行径，是这些东西造就了我。就算没有时之砂，我仍然能够留存在这个世上。而且现在维瑟尔已经死了，我就可以取代你的位置，统治这个王国，而你根本没法阻止我！

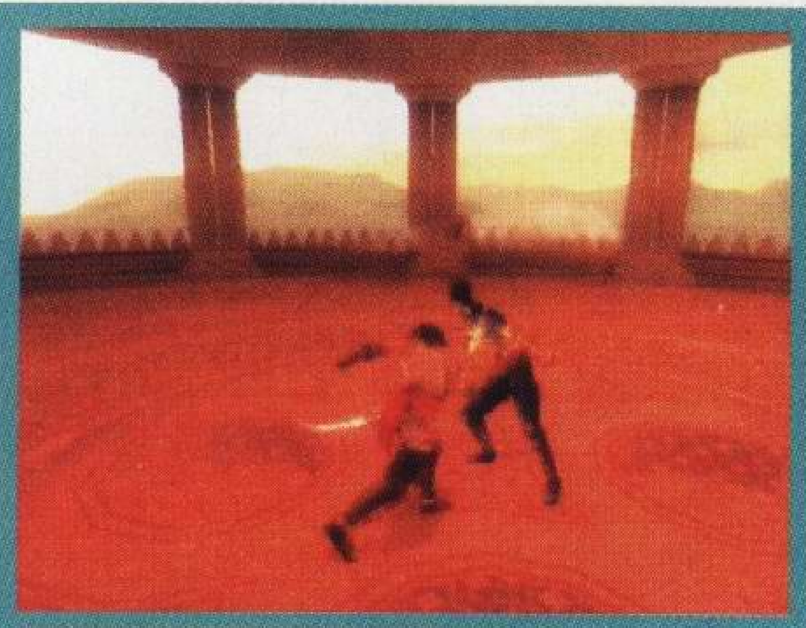
With the ability to manipulate time itself, you had the chance to be the greatest king the world has ever known. What wars you could have fought, what monument you could have recorded in your honor, what women you could have kept.

你拥有控制时间的能力，本来有机会成为世界上最伟大的国王。你本可以战无不胜，你本可以将自己的荣耀铭刻在纪念碑上，你本可以拥有数不清的女人。

But you failed me, Prince. You go soft and sympathetic. My tempts to convince you to seek glory fell on deaf ears, so I bided my time, waiting for the proper moment to strike.







但是你让我失望了，王子。你变得软弱、多愁善感。我努力劝导你去寻求荣誉，可是那只不过是对牛弹琴罢了。所以我所能作的就是暂时忍受着，等待一个恰当时机采取行动！

You do not deserve what you have been given – control of the world's greatest empire, with the power at you command you could rule the world! You have squandered it, Prince. I will do it justice, and so it should be mine!

你不配拥有你所获得的东西：你支配着世界上最强大的王国，再加上你所掌握的力量，你本来可以征服全世界！但你浪费了这一切，王子。而我将会正确地使用它们，我理应拥有它们！

Prince: You are just a parasite! You deserve nothing!

王子：你只是一个寄生者！你不配拥有任何东西！

在这一段的开始，王子的黑暗人格化身成幻影，不断地用刻薄的语言来嘲讽王子。他认为王子应该使用自己的权力和魔力来征服世界，夺取任何自己想要的东西。这个黑暗的人格丝毫没有把光明人格放在眼里，他将王子善良的性格称作为"懦弱"，把自己残酷杀虐的行径称为"荣耀"。他企图取代光明人格，真正支配王子的躯体。但是久经磨砺的王子并没有轻易屈服，而是坚强地进行了反击。在游戏中，王子向黑暗人格挥刀砍去，但是幻影却根本无法被彻底消灭。在一个虚幻的空间中，王子不断地追逐着幻影的脚步，同时时空也在不断变换，王子似乎又回到了一些以前曾经到过的地方，包括《时之砂》以及《武者之心》这两部作品中曾经到过的场景。在这一段情节中，通过两人的对白和场景的变化，向玩家们暗示着黑暗人格的产生原因，并且提醒玩家：王子希望通过武力来打败自己的黑暗人格是徒劳无功的，想要得到彻底的救赎，王子还必须找到另外一条道路。

Dark prince: Why don't I? Have I not earned it? Do you think you will be here now if not for me? How many times did I save you? How many times did I unblock your path, take down your enemies, remind you of your mission? While all you did was cry about your father, and Kaileena, and Farah. How everything bad always happens to you? BOO-HOO, Prince!

黑暗王子：凭什么说我不配？难道这不是我应得的吗？如果不是我，你现在能站在这里吗？有多少次我救了你的命？多少次我帮你扫清障碍、打倒敌人、提醒你的使命？而你所做的一切就是为你的父亲而哭泣，为凯琳娜哭泣，为法拉哭泣。为什么这些厄运都发生在你身上？得了吧，王子！

Prince: Your words are empty, have always been empty. You are just a desperate selfish spirit.

王子：你的话根本没有意义，你所说的一切从来就没有任何意义。你只是一个丧心病狂自私自利的鬼魂而已。

Dark prince: If I am selfish, Prince, it is because YOU are. If I am ruthless and reckless and lacking in morals, it is because YOU are. I did not spin myself out of the ether, I was not conjured by some "mad vizier" – I AM YOU.

黑暗王子：如果说我自私，王子，那是因为你也是这样。如果说我粗暴无理、不计后果、缺乏道德，那是因为你也是这样！我既不是凭空编造出来的，也不是被那个什么叫做"维瑟尔"的家伙变出来的——我就是你！

Prince: No, I have seen the arrow of my ways, and I have a tone for the transgressions of my past. I am no longer that person.

王子：不，我已经找到了自己前进的方向，我对自己过去的罪行也已经有了很清醒的认识。我再也不是以前的我了！

Dark prince: Seasons change, tastes change, but people, people never change. And you delude yourself believing otherwise. Do not fight me, set down your sword, embrace me.

黑暗王子：季节会交替，口味也可能变化，但是人的本性是不会改变的。别自欺欺人了！你不应该和我战斗，放下你的剑，拥抱我吧。

（王子不为所动，继续攻击幻影）

Duel me to kill me then? You cut me down like all your other enemies? Swing that sword, Prince! We've seen how well that works.

这么说，你是要杀掉我喽？你打算像对付其他的敌人那样对付我吧？来吧，用你的剑砍我试试看，王子！我们已经知道这么做到底有什么效果了。

Such violence. Your anger sets only to feed me. So I have to ask: have you really changed? After all, I am still right here standing before you!



你的攻击还真是猛烈啊，可你的怒火只不过会让我得到更大的力量而已！我得问问你：难道你觉得自己真的改变了吗？到头来我还是好端端地站在你的面前！

Farah: Prince! Leave this place! It reeks of sadness and cruel intentions. You must not chase this shadow, turn away, wake up! I will lead you.

法拉：王子！离开这个地方！离开这个散发着悲伤气息和邪恶意念的地方！不要去追逐那个幻影，转过身来。醒醒！让我带你离开这儿。

Dark prince: No, what are you doing? Do not ignore me! Do not leave me behind! NOOOOOOOOOOOO!!

黑暗王子：不，你要干什么？不要无视我的存在！不要把我丢下来！不！！

Farah: Wake up! Wake up!

法拉：醒醒！醒醒！

Prince: Farah?

王子：法拉？

Farah: Are you all right?

法拉：你还好吧？

Prince: I think... I think it's finally over.

王子：我想……我想这一切终于结束了。

如何彻底消灭幻影呢？这段情节揭示了事实的真相：黑暗人格并不完全是由于时之砂的侵蚀而产生的，时之砂的魔力只是诱发出黑暗人格的因素之一。王子的性格中固然有勇敢、善良、坚强的一面，但是作为一个年轻人，他同样也有自负、暴戾的一面。同时，他遭受挫折时的沮丧和脆弱、他对自己命运的怀疑和不满……种种这些负面的因素汇集起来，才是黑暗人格形成的真正原因。身为一个王子、一个男人，他必须要为自己的子民负责、为自己心爱的女人负责，但是对敌人的愤怒和对鲜血的渴望又使得他陷入疯狂的状态之中。于是，在这种情况下，一个强大、残暴、不择手段也不计后果的黑暗人格就与王子光明善良的一面分裂开了。当王子面对过于强大的对手的时候，黑暗人格就会自然而然地夺取对王子躯体的支配权，并且毫无怜悯之心地将所有的敌人打倒在地。在处于患难之中的时候，黑暗人格尚且能够帮助王子渡过难关；等到最大的敌人维瑟尔也被打败之后，黑暗人格就自然而然地产生了"夺权"的愿望，目前所拥有的一切根本无法令他满足，他要靠自己的强大力量征服整个世界。

很显然，王子的愤怒并不能击倒黑暗人格。相反，王子越愤怒，黑暗人格就越强大。在这个关键的时刻，Farah出现了。作为王子深深爱着的女人，只有她一个人能够拯救王子的命运。在她指引下，王子毅然抛开了心中的阴暗。

Farah: Prince, there's still something I don't understand – how did you really know my name?

法拉：王子，还有一件事我不明白的——你到底是怎么知道我的名字的？

Prince: Most people think time is like a river, that flows swift and sure in one direction. But I have seen the face of time. And I can tell you, they are wrong. Time is an ocean in a storm. You may wonder who I really am, and why I say this. Come, and I will tell you a tale like none you have ever heard...

王子：很多人以为时间就像一条河流，只能朝着一个方向流淌，一去不复返。但是我曾经见到过时间的真面目，我可以告诉你，那些人错了。时间就像暴风雨中的海洋。你也许会问我到底是谁，为什么我要跟你说这些话。来，我将会为你讲述一个你闻所未闻的故事……

"很多人以为时间就像是一条河流，只能朝着一个方向流淌……"如果你玩过《时之砂》的话，一定对这句台词非常熟悉。"时之砂三部曲"的整个故事，就由这一句台词拉开了序幕。在《时之砂》的故事中，王子的父亲、波斯国王撒鲁曼受到了维瑟尔的蛊惑侵占了印度王国，夺取了时之砂漏和时间匕首，并且又在维瑟尔的诱导下打开了时之砂漏，导致了悲剧的发生。而王子和法拉也由此相识相知，并且在共同的冒险中产生了感情。而后法拉不幸身亡，王子只能借助时之砂的魔力将时间退回到一切发生之前。为了警告法拉维瑟尔的阴谋，王子只身潜入印度王宫，向法拉公主讲述了这个匪夷所思的故事，上面这句话也就是王子的开场白。当然由于时间已经被退回，所以法拉并没有关于王子的记忆，她也不相信王子的故事……《时之砂》的美丽故事因为王子和法拉两个有情人最终无法成为情侣而留下了一丝遗憾，一直到他们在《双子王座》中再次相遇。《双子王座》以这句对白作为结束，正好与《时之砂》互相呼应，标志着三部曲的正式终结。







上面我们所欣赏到的是《双子王座》结局中的故事，背负着诅咒的王子，最终是在自己最爱的人的帮助下，改变了命运，最终迎来了幸福和荣耀。其实，在整个游戏中，王子得到法拉的帮助又何止这一处呢。下面我们还摘录了游戏过程中非常具有代表性的一小段对话，大家可以从中更加深刻地体会到王子和法拉之间的情意。

波斯王子
爱的力量战胜邪恶

Prince: At last we have returned.

王子：我们终于又回来了。

（远处传来妇女的哀求声）

Farah: Did you hear that?

法拉：你听到了吗？

Dark prince: If you know what is good for you, say no.

黑暗王子：如果你明白怎么做才是正确的话，告诉她你没听见。

Prince: Farah, we must press on. I'm sure she will be all right.

王子：法拉，我们必须加紧赶路。我相信她不会有事的。

Farah: Are you mad? She was begging for her life! She said there were others!

法拉：你疯了吗？那个女人在求别人放过她的性命！那里还有其他人。

Prince: No! we can afford no more delays!

王子：不！我们不能再延误时间了。

Dark prince: Good! Put her in her place.

黑暗王子：没错！别管她了。

Farah: These are your people, you are their prince, and yet you will leave them to suffer?

法拉：这是你的子民，你是他们的王子，而你却要置他们于水火中而不顾？

Prince: That man has taken everything from me, and now that I have the opportunity to punish him, you want to delay me? Have you forgotten what he did to you?

王子：那个人夺走了我的一切，现在我有机会向他复仇，你却要阻拦我？难道你忘了他对你犯的罪行吗？

Farah: But I...

法拉：可是我……

Prince: You are burdened by a guilty conscience Farah. He made you watch as you people suffered, unable to aid them. You are not to blame. Do not let it cloud your judgement.

王子：你的良心让你产生了罪恶感，法拉。他故意让你看到你的人民受苦难，而你却无能为力。这不是你的错，别让这个影响了你的判断力。

Farah: It is not I who suffers from clouded judgement. You may choose not to help them, but you cannot stop me.

法拉：做出错误判断的那个人不是我。你可以不去救他们，但你阻止不了我。（法拉转身离去）

Prince: I go to kill the vizier, to end these, while you were about playing bandages to axe wounds.

王子：我去打倒维瑟尔，这样就能结束这一切，而你只是做一些于事无补的事情！

Drak prince: Good reasons, she did nothing but a distraction, or was getting us into trouble and slowing us down. Finally we can... What?

黑暗王子：没错，她除了让你分心没有任何作用，总是弄出一些麻烦来减慢我们的脚步。现在我们终于可以……怎么回事？

（王子停下了脚步）

Prince: Something could happen to her. I cannot lose her again.

王子：也许她会遇到什么危险，我不能再次失去她了。

Dark Prince: NO NO NO....

黑暗王子：不！别这样！

Prince: Yes of course!

王子：当然，我必须这么做！

□文/苻菜









深渊传说

六神将之蔷薇迪斯特！

ルーク：……敵のボスはどこにいるんだよ！とっとと終わらせようぜ。

路库：……敌人的头目在哪里啊！快点搞顶吧。

ディスト：ハーッハッハッハッ！ハーッハッハッハッ！

野蛮な猿ども、とくと聞くがいい。美しき我が名を、我こそは神託の盾六神将薔薇の……

迪斯特：哈—哈哈哈！哈—哈哈哈！

野蛮的猴子们，仔细听好了。我美丽的名字！

我正是神托之盾六神将之蔷薇……

ジェイド：おや、鼻垂れディストじゃないですか。

杰多：呀、这不是鼻涕虫迪斯特吗。

ディスト：薔薇！バラ！薔薇のディスト様だ！

迪斯特：蔷薇！蔷薇！是蔷薇迪斯特大人！

アニス：死神ディストでしょ。

阿尼斯：是死神迪斯特吧。

ディスト：黙らっしゃい！そんな二つ名，认めるかあっ！薔薇だ、薔薇あっ！

迪斯特：住口！那两个名字我不认可！是蔷薇、蔷薇！

ルーク：なんだよ、知り合いなのか？

路库：什么？难道是认识的人吗？

アニス：私は同じ神託の盾騎士団だから……。でも大佐は……？



阿尼斯：跟我一样同属于神托之盾骑士团……。可是跟大佐……？

ディスト：そこの陰険ジェイドはこの天才ディスト様のかつての友。

迪斯特：那个阴险的杰多曾是天才迪斯特大人的朋友。

ジェイド：どこのジェイドですか？そんな物好きは。

杰多：是哪里的杰多啊？真是好奇。

ディスト：何ですって！？

迪斯特：说什么！？

ジェイド：ほらほら怒るとまた鼻水が出ますよ。

杰多：哎呀哎呀—生气鼻涕又流出来了。

ディスト：キイ——！！来ませんよ！

迪斯特：不——！！没有流出来！

ルークとガイ：……

路库和凯：……

ルーク：あ、あほらし……

路库：傻、傻瓜一样……（以下省略迪斯特抢夺音谱盘部分）

ディスト：ハハハッ！油断しましたねぇ！ジェイド！

迪斯特：哈哈哈！大意了啊！杰多！

ジェイド：差し上げますよ。その书类の内容はすべて覚えましたから。

杰多：给你了。因为上面的内容已经全部记住了。

ディスト：……！ムキ——！！猿が私を小马鹿にして！

迪斯特：……！K——！！猴子也敢小看本大人！

这段小对话发生游戏中盘开始，军用舰上的剧情中。身为六神将之一，并且名为死神的迪斯特最初在玩家心中应是一个残忍杀人狂的形象，但是通过前面小城遭遇六神将和本段对话后，他的形象在玩家心中绝对会发生巨大的变化，不但让玩家感受不到这个号称死神的男人那种恐怖气息，甚至会让玩家觉得他有些傻得可爱。迪斯特的出场便与众人不同，竟然是坐在可以飞行的沙发上。出场台词也对敌手们充满了鄙视，展示出迪斯特的高傲和狂妄，更表现出了他那种对美的追求。可惜只说到了蔷薇便被大佐及时打断。杰多的回答让人意外，竟称迪斯特为鼻涕虫，身为六神将中一员怎能忍受这样的鄙称！迪斯特立刻不断重申自己的名号是蔷薇，借此来表现自己对美的追求！而阿尼斯由于与他同属神托之盾骑士团，自然知道他的外号是死神。死神对于一般人来说应该是一个充满了恐怖的名号，而且表示出一个人的强大，如果没有实力是绝对不会得到这种称号的，可是迪斯特却立刻表示出对这个名号的否认，不断坚持自己认可的名号只有蔷薇。到这里恐怕有不少玩家会联想到三国无双中的张颌，他也是身为男子却对美格外的追求。而张颌在游戏中的造型本身就展示出了一种武士之美，而迪斯特却是戴着一副眼镜，并且穿着怪异，让人难以从他身上联想到美。可是偏偏就是这样一个男人却对美执着的追求，连名号也只认可蔷薇，实在是令人忍俊不禁。

面对迪斯特的挑衅，杰多大佐不以为耻，反而很平静地表示自己对迪斯特口中的阴险杰多非常好奇，这样一来不仅使得迪斯特的口上争论失败，更在嘴上斗争中占据了主动地位，可怜的迪斯特则只能被别人牵着鼻子走，陷入了被动并最终只能用武力来解决问题。大佐一句鼻涕虫便勾勒出迪斯特儿时的形象，更挑起了迪斯特心中的怒火，令人闻风丧胆的死神怎么能被人称为鼻涕虫呢？而最让迪斯特愤怒的一句话，恐怕该是大佐的最后一句话，因为这两人曾经是非常要好的朋友，选择了不同的道路后两人之间更是一种竞争关系，迪斯特费尽心机得的音谱盘竟然是杰多成心交给他的，这对他来说则表示着竞争的失败，甚至是一种侮辱……

而从后面的对话中揭示了迪斯特与大佐以前的关系，虽然并没有完全交代，但也为日后的故事做好了铺垫。在本段对话的后半段则充分表现出杰多大佐的幽默风趣和睿智，更表现出了迪斯特的天真可爱之处，更重要的是表现出反面人物的性格，更表现出反面人物的可取之处。在一般的作品中通常会将黑白划分的极为彻底，坏就要坏到没有任何优点，让玩家对他们只能产生仇恨之情，而本作却将展现出了所谓坏人的思想，将坏人刻画得更加鲜活。在游戏的后期，完全交代了两人关系后，玩家可以了解到迪斯特对自己恩师的感情，更会为他那种执着的精神感动。迪斯特战败自爆时，恐怕在玩家的心中并没有那种除去大恶的快乐心情，反而会有一点点惋惜和遗憾，为杰多和迪斯特这对童年的挚友感到惋惜，为迪斯特走上歧途而遗憾。

深渊传说

决不输给阿修！

ルーク：アッシュのやつ、いちいちむかつく！

路库：阿修那个家伙，实在是让人受不了！

ナタリア：何を言っていますの？協力してくれているというのに。

娜塔丽亚：说什么呢？他一直在帮助我们啊。

ルーク：協力するのなら一緒にいけばいいじゃねぇか。こっちから誘ってやったのに！

路库：合作的话一起行动不好吗。我们也一直这么邀请他！

ナタリア：まぁ、それはそうですけれど……。

娜塔丽亚：嗯、虽说如此……。

ルーク：あいつよりにスピノザをつけてやる！いくぞ！ナタリア！

路库：一定要比那小子提前到达斯比诺匝！出发！娜塔丽亚！

ナタリア：変なところで意地になるところはそっくりですのね……。

娜塔丽亚：真是奇怪，两人顽固的地方真是一模一样……。

这一小段对话发生在路库已经得知自己是阿修的复制人后，而且此时的路库已经重新振作起来，但是却始终得不到阿修的认可。对阿修来说路库可以算得上是夺取自己一切的仇人，虽然目前大家的目的一致，但是在阿修心里仍然不能原谅路库；而路库却一直想通过自己的努力，弥补阿修的损失，为自己以前的所为赎罪。而娜塔丽亚却夹在两人中间，一边的阿修是自己幼年的玩伴，并且订有婚约；而另一边的路库却与自己一直并肩作战，而且由于是阿修的复制人，也可以说是自己的“未婚夫”，因此在这段对话中，娜塔丽亚虽然是帮助阿修解释，但是也丝毫没有说令路库郁闷的言语，也许现在的娜塔丽亚也不知道自己到底爱他们其中的哪个。路库毕竟是只来到这个世界七年的“成年人”，思想完全跟小孩子差别不大，而且因为这七年的软禁生活和自己的少爷身份，自然相当高傲和固执。虽然在自己心里一直对阿修抱有愧疚之情，但是在嘴上却还是不能承认，而且还幼稚地认为大家的目的一致便应该一起行动。在这小段对白中，现在的路库则已经在缇亚和大家的帮助下成长了起来，决心做一个真正的自己，因此在被阿修拒绝后不再像最初那样的失落和苦闷，而是选择了继续努力！娜塔丽亚最后一句话则再次强调了路库和阿修两人的关系，并为最后的剧情埋下了伏笔，这两个人都很有性格且非常固执，并且极其相似，因此很难让一方让步，这样更勾起了玩家的游戏欲望，更想尽快知道故事的最后发展。仅仅通过看似平淡的几句小小对白，便交代了故事的剧情并为后面埋下了大量伏笔，这不由得让人佩服厂商的高明之处。 □文/雪飞

史上最爆笑横版射击——极上Q版沙罗曼蛇
颠覆传统并打破传统射击固有要素的革命性作品

■特有的革新之作

在我们的记忆中，几大老式游戏类型都有着自己传统的框架，在多年的游戏历史发展过程中，由于硬件的不断发展与革新，老式游戏类型都不同程度的在画面质量和声光表现上有了腾飞。但由于多年架构的统一与传统风格的固定，一直到今天多数传统游戏类型在风格与游戏要素上都没有过多的改变。拥有众多固定FANS群的传统射击类型游戏作为TVGAME类型的鼻祖之一，无论是纵版射击或是横版射击一直难以走出自己的类型框架，比起其他传统游戏类型RPG、SRPG、SLG来说传统射击游戏不但没有什么实质性的进步，甚至已经开始走向衰退的边缘。回想当年，如果这个类型多出现一些如同KONAMI的革新名作—极上Q版沙罗曼蛇一般的作品，传统射击类型也许不会如同今天一般的冷清。而在我们的记忆中，极上Q版沙罗曼蛇的设计理念几乎颠覆了横版射击的传统，游戏时操作者那种发自内心的快乐是其他传统射击无法给予的。

■厚重的制作基础

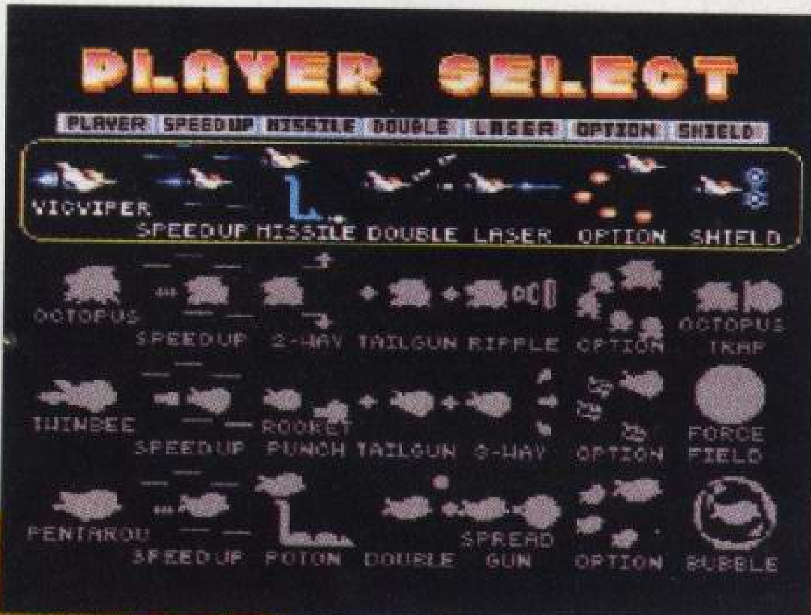
KONAMI这个会社本身就充满了革新的色彩，推出的众多游戏都满载着创造性与革命要素。KONAMI还是一个勇于温故知新的会社，在本会社已经成功的游戏品牌中，KONAMI仍然能够挖掘出向上翻新的要点，并在原作的基础上进行改革，这是其他会社所不具备的精神。极上Q版沙罗曼蛇，就是在这个精神的催使下诞生的奇作。沙罗曼蛇是1985年KONAMI会社制作的传统横版射击游戏，最早在街机上发行，由于射击感与超幻想的剧情格外吸引玩家的注目而获得了很大的人气，并从当时的射击统治王座“铁板阵”中争取了很大的市场份额。在街机作品成功的基础上KONAMI与1986年发行了FC移植版，轻易创造了惊人的销量。作为KONAMI当时KONAMI宇宙巡航机系列的一个分支，沙罗曼蛇创造了独立的品牌，足见这个作品的成功。时至1988年，沙罗曼蛇2正式在街机平台登场，为了将这个视觉效果与操作感俱佳的续作移植到家用平台上，KONAMI甚至自行研发了渲染增强芯片加强芯片VRC4，在这个增强硬件的支持下，沙罗曼蛇2在FC上的移植度至今都被传为佳话。在90年之前，沙罗曼蛇系列已经成为了KONAMI街机市场与家用市场双赢的标志品牌，在这样的大背景下，KONAMI开发团队在正式跨越FC平台到SFC平台后，首先想到的，是如何让这个品牌焕发新的光辉……1992年，SFC平台上推出了名义上沙罗曼蛇的后续作品，当我们这些系列追随者听到版本名称的时候都异常不解……极上Q版这个前缀是什么意思？但当我们正式接触之后，极上Q版的意义便豁然开朗，历史上最为爆笑的传统射击作品由此诞生。



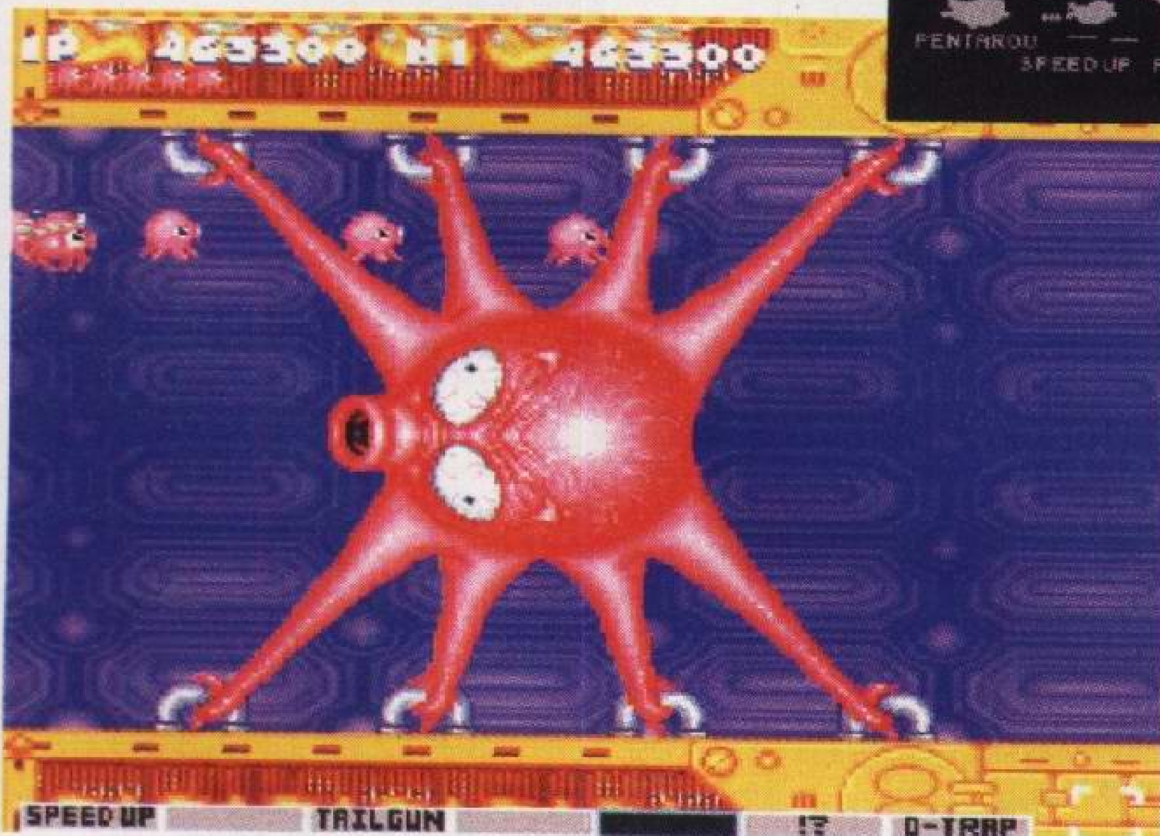


■爆笑到底的制作风格

游戏从开头画面中就显示出了无厘头的制作风格，诙谐的动画把沙罗曼蛇的历史以怪诞的形式传达给玩家。当年我静静地把开头动画看完后，脑子便开始混乱……“这，不能是沙罗曼蛇吧。”我用颤动的手点中START开始游戏后，与原系列风格相近的画面映入视线，但不同的是确定选择机体增加到了4个！除了系列传统的主机体的宇宙巡航机之外，新增添的三个机体竟然分别是章鱼君，兵蜂与企鹅。首次选用章鱼君进入游戏后，全部Q版的敌人造型与可爱的场景设计始终让我怀着愉快的心情来进行操作。首先是本体座机的奇怪性能，章鱼的对前武器发展到后面竟然可以吐出绿色的鱼来进行辅助攻击，子机更是一个个小号章鱼君尾随，最后的无敌道具竟然是飞过来一个绿色的坛子扣在嘴上……看着一串章鱼发动着音波攻击，试问哪个玩家能抵抗得了这样的机体设定？而作品中敌人千奇百怪的造型更让我对小组的丰富想像力佩服之致，原本系列中强悍的摩艾石像到这里成为了五颜六色涂装且发型各异的Q版的跑龙套角色，与摩艾石像身份相同的针管飞行器与坐着脸盆的小企鹅都经常出现在游戏过程中，都给我们留下了深刻的印象。继续往后发展的游戏让我大开眼界，游戏中每关的敌方设定与背景设定都充满了特色，将整个游戏的叛逆搞笑风格发挥到了顶点。例如第二关玩具小丑列阵，第三关微笑并涂着红脸蛋儿的富士山与愤怒的喷茄子的活火山等等，这样与游戏关卡风格相结合的搞笑背静更突出了极上Q版的定义。BOSS的设定怕是极上Q版沙罗曼蛇最引以为豪的亮点。由于BOSS造型与能力设定的搞笑与巧妙，在今天极上Q版沙罗曼蛇的BOSS设定都被日本的多层面媒体引用。很多朋友到今天跟我谈起这个游戏的时候，并没有过多的形容过程的艰辛，而是说起一个又一个BOSS动作与造型的独到。的确，也只有极上Q版沙罗曼蛇才能将BOSS战变得这样充满乐趣，挑战它丝毫没有一点的枯燥乏味，反而让每个玩家对于即将到来的BOSS战充满了期待。从第一关开始，鼓肚脐的粉红色海盗大企鹅，没有进攻能力却极难通过的艳舞女郎，只要击败就浑身退毛的美国白头鹰。还有会相扑的猪……对我们不屑一顾的洗头大章鱼，以及最后死抓着吊环不松手的章鱼BOSS等等，这些鲜活可爱，令人喷饭爆笑的造型已经超越了极上Q版沙罗曼蛇这个作品而存在，成为我们永久的快乐回忆。从多个角度来看，极上Q版沙罗曼蛇都打破了传统射击的传统，小组利用传统横版射击这个类型作为载体，表现出的喧哗爆笑至今无出其右，相信也难有作品能在无厘头与爆笑方面超越本作了。







■搞笑但更为严谨

虽然游戏本身的风格突出了Q版的可爱与整体的恶搞，但作品本身的制作素质实际上是相当高的。了解KONAMI这个会社的玩家应该知道，KONAMI会社虽然软件创新在前，但对软件质量的监控是有目共睹的，KONAMI的游戏一向以高品质，突破性的创作理念走到了今天。而极上Q版沙罗曼蛇就是这个制作风格最好的范例。游戏本身在细节方面制作得非常突出，从小型敌人到大型BOSS的攻击方式刻画入微，而从它们出场到击败时候的画面刻画也非常细致，类似移动房屋被我们击爆后直接举白旗的细节屡见不鲜。游戏本身的难度更是与游戏搞笑的风格大度反差，难度之高让第一次接触这个游戏的玩家吃尽苦头，由于敌人位置与背景结合的精妙，虽然难度恐怖但真正进行起来却很有挑战感，例如版面随机体位置上升或下降调整的移动场景穿梭，必须抓紧时机通过的移动樱花树密集阵等等，都在躲避时机与细微操作等环节上对玩家进行了苛刻的要求。BOSS的攻击手段与突破办法更是充满了设计智慧，令人印象深刻的艳舞女郎，居然需要从瞬间抬起的脚位空当中穿梭而过，在躲避小敌的骚扰中进行再次穿梭才能摆脱危机，类似如此的精妙设定在每关的BOSS攻击方式中都可以找到小组智慧的闪光，这样的难度与智慧的结合不会让玩家有任何疲劳感，反而乐于挑战这乐趣与难度的高峰，制作的独到严谨之处在此处尽显。

如此优秀的打破传统之作，在高质量的制作前提下自然获得了媒体评价与市场销量的双重成功。细想一下，至今为止传统射击领域再没有一个系列能如极上Q版沙罗曼蛇一般将娱乐性与严谨的游戏架构相结合。而今的KONAMI已经将制作的重点偏移到经典大制作中，似乎已经忘记了当年极上Q版沙罗曼蛇的小成本大演出。在传统射击游戏形态日益固化的今天，我们期待着KONAMI最新版本极上Q版沙罗曼蛇的诞生，那会让我们再一次体会到游戏给玩家们带来的最本质的快乐。

□文/大怪

一款颠覆马里奥世界和ARPG概念的惊人作品！ARPG和RPG的真正区别是什么？

马里奥初入RPG世界救碧奇公主，得到的是人们的赞美之声和竖起的拇指。谁料厂商间复杂的关系，从此导致了马里奥离奇的变化和错综复杂的分支。一会儿被碾成纸片，一会儿又重组水管工人二人组。也正因如此马里奥RPG游戏变成了现在这个样子。SFC上是初代马里奥RPG游戏《超级马里奥RPG》，从此没了续作，后来N64上发行了它的替代品《纸片马里奥》，GBA上则出了个《马里奥和路易RPG》。《纸片马里奥2》去年登陆到NGC，今年NDS上出了《马里奥和路易RPG2》。看似两个不同的系列，却有着非常多的共通之处，非常优秀也是它们相似处之一。

□文/天意

复杂的游戏名称

一千年前有个城市灭亡后沉入地下。不知道从什么时候开始，一个新城市慢慢地建立在这片土地上。地下的千年古城对于地上的后人是极其神秘的，在靠地面的地下洞穴中仅存一扇无法打开的门，这就是本游戏标题所谓的千年之门。建立在其上的城市名为Rogueport，一个人口不多的港口城市。

大多数人对这种神秘的地方都会好奇，当然谁也不知道这个门的打开方法，这扇门后面是怪兽还是财宝也众说纷纭。好奇的人中除了你我之外，也包括我们活泼任性的碧奇公主。别看她柔弱可爱，但是谁都没有碧奇公主的幸运值高，她来到Rogueport不久就找到了唯一一张和千年之门有关的神秘地图，然后公主很明智的把地图随信邮寄给了马里奥，再后来按照传统她就该被绑架消失了……

上面就是《纸片马里奥：千年之门》的故事背景，写出来是为了帮助大家回忆一下。这个游戏最早于2004年7月发行日版，我们通俗地称它为《纸片马里奥2》，因为游戏延续了2000年N64上发行的《纸片马里奥》。其实《纸片马里奥》是美版的游戏名称，日版一代叫作《马里奥故事》，二代才改为和美版游戏名称相似的《纸片马里奥RPG》，也就是美版的《纸片马里奥：千年之门》。这么说有点乱，有必要从系列的开始说起。



1995年《超级马里奥RPG》宣布了马里奥进入RPG游戏世界。这款由SQUARE和任天堂两强合作的游戏成为SFC上的经典游戏之一，最终销量突破百万。任天堂和SQUARE关系决裂后，不得不独自开发这个游戏的续作，任天堂希望续作能继续《超级马里奥RPG》的辉煌，所以把重任交给其下人才济济的Intelligent Systems，经过几年的默默开发终于发售了N64上的新马里奥RPG游戏—《纸片马里奥》。这个游戏的成绩非常不错，全球销量也突破了百万。

新颖的表现手法

《纸片马里奥》利用N64的强劲机能，3D画面干净又漂亮。让人称赞的是虽然游戏整体为3D画面，但是游戏中包括马里奥在内的人物都变成薄薄的纸片，这就是游戏所谓的纸片马里奥。游戏中所有角色都是一张张纸片，用两面贴图材质的3D表现方法非常好地表现出2D纸片感，造型也和经典马里奥的样子没有区别。不同的是在转身过程中会呈现薄薄的纸片效果，配合纸片堆积的布景效果的背景，带给人强烈的2D戏剧感，就像是在舞台上表演。

虽然《纸片马里奥》并不是《超级马里奥RPG》的续作，但是游戏采用了很多《超级马里奥RPG》中的优秀元素。当然作为二代的《纸片马里奥：千年之门》又继承了《纸片马里奥》的大部分元素，那就一起来回顾吧。游戏虽为回合制战斗系统，但是融入了大量动作要素，在战斗中可以发出增强攻击和防御（或反击）。以增强攻击来说，选择马里奥的跳跃攻击后，马里奥向着敌人跑去，在合适的位置自动跳向敌人。玩家在马里奥即将踩到敌人的一瞬间按攻击键就可以使出攻击力加倍的攻击，这时马里奥会作出两次踩击的动作。这个设计看似普通，实际上放到马里奥RPG游戏中非常值得称赞，因为跳跃踩人是马里奥的招牌攻击方式，菜单式的指令方式并不能很好地带给人马里奥跳跃游戏的感觉，而增加动作游戏要素就使得游戏更能体现马里奥的精髓，并且可以使游戏产生更多的变化。比如对付头上戴着尖刺帽子的防空杂兵，就不能用马里奥的跳跃攻击方式，而要用他的另一种攻击方式—锤子攻击。当然锤子攻击也有增强攻击方式，当马里奥跑到敌人身边举起锤子时，根据屏幕上的力度显示，按左键控制马里奥蓄力，在力量最大时放开左键使出增强攻击。当然对付拿着尖刺长矛的防地杂兵，就不能用锤子攻击，而要用跳跃攻击。如果敌人可以上下全防，那还可以用道具攻击嘛。



独特的战斗系统

作为RPG游戏，《纸片马里奥》当然具备RPG游戏的道具要素，像极大多数RPG游戏一样，《纸片马里奥》中包含了各种用途的道具。比如加HP道具、加MP道具、攻击道具、属性道具等等。除了道具可以攻击敌人之外，还有星星攻击。游戏每获得一个星星后，就会获得一种星星能力，星星能力根据能量可以无限次使用，使用效果多样，给人的感觉有些类似FF系列的召唤兽。作为回合制RPG游戏，敌人发动攻击时，可以进行按键躲避或反击敌人，是跳跃还是用锤子随着敌人的不同，变化也多种多样。场地遇敌系统也是这个游戏的特色之一，虽然像大多数遇敌RPG游戏一样，敌人在场地中都是可见的。但是在《纸片马里奥》中，在场地上攻击到他们后，切换到战斗画面会先攻击敌人一次，切换过程给人的感觉就更流畅真实。游戏独特有趣的战斗系统和特色敌人几乎让所有玩家都乐此不疲，不会产生无聊感。

一代的故事不用说还是马里奥救公主，马里奥在途中会遇到各种角色，这些角色各有各的经历，有些会和马里奥结成伙伴一起前进。这些角色有原创的也有我们熟悉的马里奥游戏中的角色，比如乌龟、炸弹等。这些同伴能力各异，他们和马里奥同行时更多的是充当道具的作用。使用不同角色的能力解开不同谜题或者获得道具，加上马里奥在场地中可以跳跃和锤子攻击，有时真的使玩家分不清到底这是个RPG游戏还是ACT游戏。



马里奥游戏的音乐从初代就很出色，经典程度不必多说。《纸片马里奥》的音乐也丝毫不敢马虎，它的音乐由《火炎纹章》系列御用音乐制作人十横由佳负责制作，给人的感觉好听而又熟悉，完全衬托出了马里奥世界的感觉。《千年之门》又增加了IS的音乐制作人平野琳人参与制作音乐，他以前的作品有GBA的《高级战争2》。总之通过各方面的努力和先前SFC的《超级马里奥RPG》制作经验，使得这个游戏几近完美。

由于《纸片马里奥》已近乎完美，《纸片马里奥：千年之门》作为系列的二代，改进不可能很大，在很多方面只能做到加强，画面和音乐等方面就不说了。从战斗系统上来看，二代增加了舞台效果，马里奥和敌人战斗所处的位置是在舞台上，下面坐了很多观众。这些观众有自己人也有敌人，游戏增加了煽动情绪指令，使用这个指令可以得到更多的人气，就可以快速积攒星星能力。这个设计可以使星星能力的作用更加实用，使这个要素不再鸡肋。当然观众中的敌人有时会发坏向马里奥扔块砖头什么的，为防万一可以打跑他们。因为战斗是发生在舞台上，有时还会有各种效果或者表演似的一些限制。比如不能用锤子攻击、规定回合内干掉敌人等等。舞台上还会升级和出现某些视觉效果。比如烟雾效果，出现烟雾时攻击命中率就非常低，当然也包括敌人。



增强的纸片能力

玩《纸片马里奥》最让人惊叹的应该是马里奥的纸片能力，《千年之门》作为二代在纸片方面自然有了更突出的表现。把自己折叠成纸飞机能力，可以飞上不能走到地方。折叠成纸船的能力则可以在水中航行。还有像把自己卷成纸筒能力，就在地上滚动通过狭小的通道，有点类似《银河战士》中萨姆斯的变球能力。二代的纸片能力大大增强，可以说是其最大的亮点。



最后要说这个RPG游戏的情节是非常有趣离奇的。这次公主被谁绑架了呢，是库巴王还是另有其人？马里奥救公主的途中都会发生什么事？如果您忘了的话，希望和我一样有时间拿出游戏回顾一下吧！

聘人

寻找精英

一同打造国内最强电玩杂志

电软编辑 招聘

1、精通日语（一级者优先）或英语
2、对电视游戏、掌机游戏及游戏历史如数家珍
3、能够独立快速完成游戏并制作攻略或研究
4、文笔流畅，思想活跃（擅长写长篇文章者大欢迎）

应聘者注意：请将个人简历（请写详细，并说明自己在游戏方面所擅长的领域）及相关展示能力的作品（文章类型不限，字数不少于800）发至——
地址：北京东区安外邮局75号信箱 电软招聘部（注明“编辑应聘”）
邮编：100011 咨询电话：010-64472187
电子简历请发至：yp@vgame.cn

美术编辑 招聘

1、熟练操作苹果机，精通Photoshop、Freehand等制作排版软件
2、有至少一年以上的杂志、报纸排版经验，了解书刊杂志制作规则
3、善于与人沟通，能够根据不同要求快速理解制作设计理念
4、接受过系统的美术教育及热爱游戏者优先

应聘者注意：请将个人简历（请写详细，并说明自己的强项）及相关展示能力的作品（类型题材不限，如有杂志经验，最好能有杂志样稿）发至——
地址：北京东区安外邮局75号信箱 电软招聘部（注明“美编应聘”）
邮编：100011 咨询电话：010-64472187
电子简历请发至：yp@vgame.cn

掌机迷编辑 招聘

1、精通日语（一级者优先）或英语
2、对电视游戏、掌机游戏及游戏历史如数家珍
3、能够独立快速完成游戏并制作攻略或研究
4、文笔流畅，思想活跃（擅长写长篇文章者大欢迎）

应聘者注意：请将个人简历（请写详细，并说明自己的强项）及相关展示能力的作品（类型题材不限，如有杂志经验，最好能有杂志样稿）发至——
地址：北京东区安外邮局75号信箱 电软招聘部（注明“掌机迷编辑应聘”）
邮编：100011 咨询电话：010-64472187
电子简历请发至：yp@vgame.cn

2006年即将到来，《电子游戏软件》与《掌机迷》杂志为了能够更好的为广大读者奉献精彩的内容，将开始了新一轮的编辑招聘。凡符合以上条件或者有其他自身优势，并有兴趣加入编辑部的朋友都可以前来一试身手。加入我们的团队，一起实现梦想。

尽善尽美

□文/陶杰

从时间上来看，这算是一份迟来的评论；不过很多事物，也只有在给以充分的时间后，我们才会有足够深的领悟和体会。

玩机战从来都是一件很耗费时间的事情，玩家基本上是在系统微调的基础上体会着画面的冲击与攻关的乐趣，而《第三次超级机器人大战α》（以下简称“第三次α”，其余类推）的出现，就像是白银经过炉火的长期冶炼，终于在色泽美丽地出现在众人面前，同时向人们展示，这贵金属从此已清除所有杂质，无比纯净。

画面——第三次冲击

对机战这种偏重视觉表现力的游戏来说，画面好不是万能的，但画面不好是万万不能的。对于钟爱机战的SF爱好者来说，然由于客观原因的限制，不可能把每一作中如满天繁星般参战机体的原作动画都找来看上一遍，那么自然也就难以对所有机体或作品产生代入感。所以，如何最大限度地发挥各平台的机能使画面变得精彩就显得至关重要。因为即便有分支路线的选择，如果要想让高达迷们耐下心来用盖塔、三一万能侠与那些后现代长相的宇宙怪兽、机械原种或者恐龙帝国热血对抗，那华丽的画面就绝对是必不可少的。α系列的每部作品都将机战的画面素质定义到了新的高度，在α系列出现之前，机战中的每部机体就像纸片一张，射击时“变”出一把枪，格斗时“闪”出一把剑。而“第一次α”则把我们带进了一个全新的环境，仿佛所有机体都打通了任督二脉，一招一式皆有板有眼，特写画面也令人赏心悦目，即便与后来在PS2上推出的《机战IMPACT》相比也不遑多让。在“第二次α”中，战斗画面在对前作的继承与强化之外，还首次将平面战斗扩展到了三维空间，机体不仅左冲右突、上下翻滚，还经常或深入屏幕、或呼之欲出，大大增强了画面的空间感与层次感。而且在整体的用色上，此作突出的是一种鲜艳甚至浓烈的色彩，显得张狂而又醒目，在一定程度上以画面的绚丽对游戏节奏相对平稳的回合制SLG进行了刺激。

及至“第三次α”，之前几话可以很明显地看到前作的影子——参加过“第二次α”的机体其原有招式的战斗画面几乎没有改动。整体来看，机战的必杀技表现已形成了一个大体固定的套路，即：在快速读盘中机体进入画面，男女机师配合面部和胸部特写报（或“爆”）台词，然后机体以Q版流畅丰富的动作施展必杀，再以正常比例定格特写的方式展现自身帅气华丽的细节描绘；部分机体的最强必杀(如超级男，电脑战机铁木真等)还会因是否能将敌机打爆而在动作上出现新的追加。总之，一部部机体就像是经验丰富的演艺明星，虽然外形各有不同，但都知道如何在镜头前表现出自己最美的容貌与姿态以取悦观众。真盖塔、魔神凯撒新加的必杀技将超级系的满腔热血喷薄得一览无余，大曾加夕阳（也可能是朝阳）余晖下的刃马一体那策马扬刀的场面为科幻风格的机战注入了冷兵器的豪爽与浪漫。

但是也许是本身的局限性所至，作品对于真实系，尤其是高达系机体的描绘就显得有些力不从心，与酷得一塌糊涂的超级系相比不免有些相形见绌。除希罗的最后一招让人眼前一亮之外，元老级NT大都缺少新意。即使是SEED双星基拉和阿斯兰，也没有表现出与人气相匹配的华丽。

但整体来说，Q版与正常比例的合理切换;各种充满新意与魄力的必杀演出;远程武器华丽绚烂的爆炸效果与近身格斗刀剑拳脚的酣畅淋漓……这些都使整个游戏在画面上又把系列带上了一个新的高度，将这场荡气回肠的银河史诗渲染得灿烂动人。

系统——完善造就的完美

其实细想一下，机战系列的系统在发展的过程中，始终都围绕着以下四个环节进行着创新与修改：机体机师的培养、攻关过程的流畅、战斗演出的丰富以及战术风格的变化。在“第三次α”中，在没有突破性创意的情况下，制作人选择了将之前的系统进行事无巨细的完善，从而在某种意义上塑造出了没有新意但也没有缺点的完美。

机体机师的培养：从“第一次α”中对击坠数的引入，到“第二次α”中开创性的小队系统和PP值的分配，这些使得玩家在“第三次α”之前已经对新的人物培养方式有了比较明确和深入的概念，对照搬上一代系统的新作自然就可以轻松上手。为了配合小队系统在经验值分配上的特点，新作在机体与机师方面分别安排了能够和小队长获得相同PP值和经验值的强化芯片与特殊技能。对PP值的分配使机师的养成更加具有针对性和自由度，既可以凭剑走偏锋的高超造诣笑傲银河，也可以综合发展培养出全能战士。在对机体机师的培养上，小队系统的贡献就是让从前那些在宇宙中心呼唤出场机会的辅助机体有了出头之日，“祝福”和“应援”在辅助性机师中的大面积普及，也使得高效的升级与挣钱不再是昔日那些拥有“努力”和“幸运”者的专利。机师的击坠数决定其获得PP值的数量，而即使对某一话进行反复攻关，击坠数也不会像金钱一样累计增加，这就意味着玩家除了要把自己钟爱的机师培养成战场的核心，还要对整个队伍的培养有一个全面的把握。尤其是对于那些天生没有NT或念动力等五花八门超人能力的辅助机师，通过从为数不多的击坠数及熟练度奖励中所获得的PP值进行有效的分配，也能让他们拥有更多的实用价值。

攻关过程的流畅：这里所说的“流畅”，指的是攻关的节奏。由于每代机战关数多、流程长，对于许多游戏时间并不充裕的玩家来说，如果能够自主地掌握游戏进行的节奏，有助于他们更好地投入到游戏中来，而不会产生厌倦情绪。这点考虑在“第三次α”中体现得更为体贴，各种指令的菜单画面简洁明了，快捷键方便实用，这些细节的完善在很大程度上消除了玩家反复操作的麻烦。而战斗画面除了可以自由开关外，还可以在战斗过程中随时快进和退出。有些玩家可能会认为对于战棋类游戏来说，本来就应该耐下心来慢慢玩，不需要有多快的节奏，但如果这样想的话，其实是忽略了这“耐心”应该是体现在排兵布阵、运筹帷幄的思考过程中，而不是把时间浪费在简单重复的杂兵战上。比如之前发售的《NAMCO VS CAPCOM》，论起角色的数量与人气来与机战相比应该毫不逊色，但频繁且冗长的战斗却足以令人抓狂，敌AI缓慢的行动速度使不多的几个敌人也要打上好一阵子，不少人都因此无法忍受而半途而废。相比之下，“第三次α”把对游戏节奏控制的权力尽可能地交到玩家手中，是一种非常人性化的成熟做法。

战斗演出的丰富：在机战系统的发展中，与游戏画面紧密相连的就要算是合体技系统了。但从该系统首次出现至今，其始终处在一种比较暧昧的位置上：既无法成为系统的核心，也没有被完全舍弃。客观地说，合体技的观赏性大于其自身的实用性，在“第三次α”中也是如此。合体技大致可以分为两类，一类是两部或以上机体将原有的必杀技叠加使用，如两部电磁、骷髅小队、钻石小队等，其可看性一般。另一类则是两部或以上机体相互配合使出新的必杀，比如初号机与二号机、刃马一体、勇者王等，这些合体技则展现了精彩绝伦的战斗演出，有很强的观赏性(其中刃马一体本人已看了几十遍，可再看时还是会热血沸腾、大呼小叫)。不过同时，这两类的共同点就在于依然没有脱离原作的束缚，合体技的使用机体均出自同一系列——事实上，反正机战本身就已经是关公战秦琼了，其实不妨考虑一不做二不休，变成关公与秦琼大战伊达正宗与冲田总司。设想一下，如果GP-03加全装自由加骷髅机一起进行全弹发射的话将会是怎样壮观的一番景象……希望新的机战可以凭借新时代主机那宣传中“惨绝人寰”的强大机能，使合体技在今后的作品中有更为活跃的表现。

战术风格的变化:作为α系列的标志，熟练度与小队系统相辅相成，使机战在战略性上有了很大的提高，从而使玩家们固有的战术风格发生了不小的变化。以前玩家大都将主战机体分为射击系与格斗系，战斗开始后就摆下铁筒阵待敌入瓮，“挑衅”精神常常令一些BOSS级角色迷迷糊糊间便落入群殴陷阱。而在熟练度系统出现后，每一话除了基本的胜利与败北条件之外，还增加了与众多隐藏要素息息相关的熟练度取得。在“第三次α”中，熟练度的取得条件往往设定为在较少的回合内快速清版或是将BOSS击坠，也就是鼓励玩家要积极进攻。而与小队系统进行搭配后就要求玩家合理科学地配置小队，对各队的机动性，防御力，精神指令以及小队长能力有全面的协调与掌握，然后再义无反顾地冲入敌阵于乱军之中取敌上将首级。至于“集中”、“铁壁”、“加速”等精神指令更是需要频繁使用，既要速战速决，还要考虑到战场上可能出现的变数（比如敌增援，或者可在远程打击我方的地图武器等）。当然有些玩家会使用一些比较另类的非常规打法，比如用希罗的MAP炮和阿姆罗的觉醒这对“罗罗组合”，再加上W两架飞机的辅助精神和一些增加机动性的芯片，这样很快就能与杂鱼Say Goodbye了。但我方其他机师毕竟不是来看希罗放烟花的，虽然听着敌机“嘭嘭嘭”地爆掉是件很爽的事，可这好歹也是个SRPG，而不是“希罗战机”或“武装希罗”嘛。

闲话——众星云集的PARTY

作为动漫改编的祖师爷，机战在人力资源方面有着得天独厚的优势，凌波丽随便说上两句话，就会有无数OTAKU慷慨解囊。久而久之，类似这种号召力也使机战有了一些酒香不怕巷子深的傲慢，这恐怕也是题材和受众的特点所决定的。

不过经过多年的发展，机战一方面在融合众多SF动画方面取得了很多的成功经验；另一方面，其自身也造就了一批有形有款的原创机体与人物。在α系列的很多原创机体中，可以看到对中华文化的借鉴，例如作为中华民族精神图腾的龙，就在机战中以威猛刚健的龙王机形象出现，并成为“超级女生”水羽楠叶的座驾。而金子一马为真实男设计的机体也沿袭了这位大师一如既往的诡异风格，在形象与气质上对黑天使英格拉姆进行了继承。及至超级男与真实女，前者无论机体还是机师都是霸气十足，而后者则满足了不少人对御姐的膜拜。

在参战机体的选择上，电脑战机成为了首次在机战中亮相的非动漫作品，在故事上虽然没有用任何笔墨对其进行描写，但是它的实用性还是不容置疑的。照此发展下去，也许像《ZOE》等作品有一天也会加入到浩浩荡荡的机器人大战中来。

不过像系列其它很多作品一样，游戏的诸如剧情、难度和隐藏要素依然是“就那么回事”。剧情依然是看不懂，不过在最终话看到哈曼和夏亚还是小小地感动了一下。而难度方面，即没有出现如“α外传”般的恶劣，也没有简单到令人不屑一玩。而隐藏机体更多的还是满足了图鉴收集的需要，总体都算得上是中规中矩。

可以说，“第三次α”在众多人的交口称赞中完成了一次尽善尽美的演出，再加上前段时间推出的“机战J”那狂飚GBA画面极限的养眼表现，我想机战在现有平台上的进化可以说已经走到了顶点。而之前《特勤指挥官》的失败又已经证明企图更改游戏类型是万万使不得的，所以机战系列在随着一代代主机不断提升画面的同时，在系统上如何创新、难度又如何平衡则又一次成了摆在眼前的紧迫课题，而答案，也只有在以后的作品中去寻找了。

关于GAME BOY的一些事儿

游戏男孩米楠，虽然是我记忆里的一个角色，但其实昨天我还在他们家蹭饭来着。就算不看在昨天那顿饭的情面上，我也一直认为米楠更应该叫美男而不是米楠。以他的相貌，没有去参加"超级男声"进军娱乐圈，我都替他扼腕——这也让我成为一名明星经纪人的梦想过早地破灭。

我和米楠最早认识的时候，身边的娱乐项目还比较匮乏。多亏了一个原本是捣鼓花札的家族作坊NINTENDO，它扩展其业务领域转型生产了一部当时就很有传奇色彩而日后更有传奇色彩的GB，才算是为我们暗无天日的学生生活带来一丝曙光。虽然残影问题十分突出的GB过于不利于眼睛的健康，但在那时节，GB在青少年当中的崇高地位似乎比那些商界精英们手里的大哥大还要牛x。而在用GB满足了基本却也必须的精神温饱之余，我总是在思考另一个更具现实主义意义的问题：气势磅礴的GB是否会比真的砖头拍在人脑袋上更有杀伤力——因为我曾亲眼观看了米楠同学在校门口以GB为兵刃力敌三个小流氓，其勃发的英姿甚有当年虎牢关前勇战三英的吕布吕奉先之风范。虽然最后米楠和那部沾染了敌人鲜血的GB都被政教处的老师带走了，但米楠同学高大而光辉的形象至今仍屹立在我的心中——其实，我之所以能清楚地记得这件事，是因为米楠同学用来向敌人头上拍去的那部GB，完全是属于我个人的财产。

"当所有的快乐或者忧伤都不再轻易的闪现，我们只能背起全部的记忆继续前行。落日的余辉向心灵告别，我祈求在醒来的时候，能看到真正宁静的天空。"在后GB时代，轻薄小巧的GBP没能移走我们背负的沉重负担；五彩缤纷的GBC也没能为我们灰色的年华添上色彩，那时我们的青春，明亮着落寞，就像融化在春天里的雪。

有一段时间，我那与生俱来的睡眠能力突然消失了，我想这和我每晚都梦到GBA有关。然而，就在我日夜期盼着GBA能够打八五折放血大甩卖的时候，米楠同学已经与时俱进地将GBA换代升级成了继往开来的GBA SP，而且还是一部限定版的主机，这简直就是腐败么！他一个人显然不能同时消受GBA和GBASP的双重艳福，于是我目的性十分明确地请米楠吃了若干次羊肉串和酸奶，虽然米楠同学着实拉了几次肚子、闹了几回痢疾，但他最终还是采纳了我的合理化建议，把神圣的GBA交到了我的手上。当时米楠的神情十分庄严，就像把他的女儿托付给我一样；而我激动的两股颤颤，险些没站稳给米楠行个大礼。不过后来我详细核算了一下请米楠吃羊肉串和酸奶的开销，并不比直接买部GBA实惠，想来真是有些失策。时至今日，我对此事仍然耿耿于怀，而这也成为我经常在他们家蹭饭的主要理由之一。

不过话说回来，GBA除了屏幕有点龌龊以外，优点还是很多的。比如你可以在上课的时候在GBA的陪伴下快乐地度过原本枯燥的几十分钟——当然，前提是你有足够丰富的地下工作经验，善于和老师打地道战或持久战或游击战。不过，所谓"魔高一尺，道高一丈"，尽管我拟订了多种可行性颇高的战略方针，但怎奈我们那位早已看破红尘的历史老师素来对"闪电战"甚有研究，其以迅雷不及掩耳之势就没收了我从米楠那儿借来的GBA，并扬言要把那部GBA作为反面教材代代相传以儆后人。望着被老师横刀夺爱的GBA，我的心中涌动着一股名叫凄凉的情绪。我当时的第一反应是："把我当成反面教材我也无怨无悔，只要老师您把GBA还给我，起码得让我把那个游戏玩穿啊。"在其后的几个月里，别说是早点钱，连吃宵夜的钱我都不得不省下来，用以做米楠那部GBA的善后费用了。最可气的是——米楠虽然象征性地对我表示了亲切的精神慰问，但他还是多次提醒我他那部GBA里装的是原厂电池，这个没人性的家伙……

……这个没人性的家伙，以及这个家伙身边的家伙，现在都变了。不再是从前的游戏男孩，因为GAME BOY已经不再是从前的GAME BOY。米楠那被掩盖在金边眼镜后面的目光，什么时候变得如此陌生？亦或，是我自己的目光就已经陌生？我想起了SKID ROW乐队的那首《18 and life》：18岁的问题少年Ricky，在风中度过了一个又一个辗转的日子，经历了太多原本不应该由他经历的事情，但他最留恋的，还是18岁，那个定格了他生命的年纪。

也许，我们怀念的，也仅仅是18岁本身。

实事求是地讲，我对NINTENDO是有感情的，但NINTENDO对我没有感情。于是这一次，在PSP和NDS之间，我痛苦地选择了前者，而米楠依然坚守着GAME BOY那一边的阵营。NDS的游戏方式，终究是适合米楠这种学美术的人的，他在NDS上描绘的，不仅仅是游戏，也许，还有他的未来。

米楠和我，我们终于还是在游戏之路上分道扬镳，一如我们在人生这条路上各自走上了不同的生命轨迹。只是在恍惚的时候，我感到时光从手中流走的疼痛和青春支离破碎的声音。曾经的我们，讲述未来是用将来时；而现在的我们，就走在现在时；将来的将来，我们还会成为过去时……

在米楠的画室里，他沉默地用NDS记录着他的又一段岁月，难忘却注定会被遗忘的岁月。阳光还是和很多年以前一样，暖暖的。除了长大了的我们和米楠手里的NDS，好像一切都没有改变，又好像，一切都已经改变。也许，是改变了的一切改变了我们的一切。米楠问我在想什么，我说我想起了我们曾为GB打的架，想起了现在可能仍锁在老师桌子里的GBA，想起了为NDS和PSP而打工时的汗水和泪水。我们生命的每一个角落里都写满了GAME BOY的字眼，就像散落在月光里的星星，看不见不代表不存在。许多年以后，许许多多年以后，那个曾经的游戏男孩和GAME BOY，会是什么样子？是不同的环境造就了不同的我们？还是不同的我们造就了不同的环境？我又问米楠在想什么，米楠说："我想起了老师总不让我和前排的那个女生说话，想起了老师强行剪掉了我的一头长发，想起了咱们今天晚上到底该吃什么……"

没有再见，只有想念。

□文/joni



回忆里的最终幻想

如果说回忆是必然，那么回忆到头来的伤感也就在所难免，一切也只是因为在游戏的世界里我结识了它们……

曾经总是不知道如何找到属于自己的天地，直到我遇上PS，就好像是天意般不可思议，我迷恋上它只是在一瞬间，只是因为一个名字——《射雕英雄传》。因为常看电软，印象里曾有过编辑们罗列对自己影响最大的十个游戏，而游戏之于我的影响，也要由射雕说起了。

我喜欢金老的武侠至极，甚至不能仅仅用喜欢这么低程度的词形容。因此，面对这个粗糙的游戏，我居然平生第一次废寝忘食。我欺骗父母说双休日学校也有加课，然后，是每到休息日——那还是冬日——里的六点钟，我便已跑到那间十平米都不到的PS小屋，去做那家小店的第一位顾客，也是最长久的一位。从蒙古到燕京，从宜兴到桃花岛，那其实不是游戏的流程，是我寻梦的路程，寻找我心中那个永不能圆满的梦。打穿那个游戏实际只有十几个小时，但我却似乎走过了许多年，十四岁的孩子心神就能激荡，今天想来是酸楚，是欲哭之感。这个结束常常标志着那个开始，只是回忆里的这一段却成了痛苦，那位待我甚厚的店主第二年就因为癌症去了，而我在那一年面对了中考，结果则不问可知。我的游戏之旅不可能结束，但是有些人有些事却早已结束，甚至是宣告死亡……天下本不尽公道，何况是一人一事。

在那家店主去世之后那个店面也由于涉及到动迁而消失了，如同曾经热衷的射雕一样，只留在今天的记忆里

第二个震撼我的游戏是光荣的西游记，这年我十六岁。这款游戏的2D表现力并不算顶尖，而且它将原著改得面目全非，国人从心理上并不容易接受。但偏偏喜欢从不需要你给它什么理由，我就是为它吸引。又是月朗星稀的夜幕下，我有家不归，玩而忘返。对我来说，沉浸其中时除夕之夜也直如平常，我可以不在意家人，却不能放下游戏……虽然今天我已经明白到亲情之可贵，但仍不会对那段日子有丝毫后悔。

每个人都一样，永远有自己的一份执着，我的执着，是RPG。也许因为是到了时候，我自然而然就接触到了最终幻想，没有任何抗拒，然后再次将身心投入，直到大结局。Cloud、Squall、Zidane、Tidus——这些不仅仅是一个名字一个代号，更是一个象征，一种寄托。如果秋风混合落叶，如果冬雪伴以枯枝，也无非是自然变迁，但如果《EYES ON ME》的歌声响起，《素敌だね》的旋律高奏，我却会不期然地想到人生无常。有些人我是不能爱了，但有些事我却也无法忘怀……孤独，无疑是十四岁到今天的我最真实的写照，可是我不为游戏世界里的我后悔，更加不对自己人生至今的状况有任何耿怀。只是我的游戏之路却似乎在刚开始的时候就到了尽头——只因为我明白了一些道理，懂得了一些世故，我要考虑明天的生活，再无暇顾及明天的游戏。我无奈伤感并难以自已，想找回最初的感动与激情，但岁月已逝，不堪再回首前尘了。这些日子来看看FF7AC、踢踢WE，也就已算得是难能的欢愉了。

现在有了自己的PS2，时时可以紧握着手柄又如何，那份心情遗失了，遗失在了回忆的角落里，我还如何拿此刻冷漠的心去触碰温情的幻想世界？男人不是不能流泪，至少我为了逝去的年华和心，可以哭泣。

Yuna曾说过："我做的事，从一开始就不会后悔。"然而她还是为失去Tidus而伤心欲绝。我向来也自忖无悔，但其实焉知自己的人生路就不会有迂回？一切也不过是岁月无声的叹息和回忆成就的幻想，不愿后悔的最终幻想……

成文至此已然双眶模糊，回忆里充满了荆棘，五味既全，不可或忘。也许，数年之后我能坦然自若，但现在却做不到，因为游戏仍旧是游戏，我不能全然舍弃。

□文/黄山

综合特集

第一现场

家用机网络大作战

在家用主机游戏网络化的今天，许多原先只有单机模式的游戏在推出新作的时候都强调了“网络功能”。这种以前在家用机界并不很流行的多人娱乐方式随着高速互联网络的普及和主机硬件水平的提升，逐渐成为TV GAME玩家讨论的话题。实际上，家用机游戏的网络化与一般概念中的PC网游有着明显的异同点。

合金装备3生存网络对战游戏

MGS3S 颠覆传统的第三部资料片

MGS系列出到第三部的完全版时，一改过去以VR Mission作为门面的旧貌，在第二张资料盘中追加了全新的网络对战模式（ONLINE MODE）。在这个模式中，玩家必须将自己的PS2接续到宽带网线，才能加入对战的行列。由于本模式必须使用网络套件，所以使用5字头之前（含5字头）的大机器必须要安装网卡才能进行游戏（不需要硬盘）。这样一来，使用超薄型小机器的玩家们终于有了扬眉吐气的机会。目前MGS3S只有日版，根据笔者试机的经历，日（0字尾）、港（6字尾）、台（7字尾）等版本的机器都可以上网对战。至于其他主机能否使用，笔者暂时没有得到确定的答案。据说现在的美版机要上网的话必须在网络设置中更改机器ID，具体实施方法不明。



上网前的准备

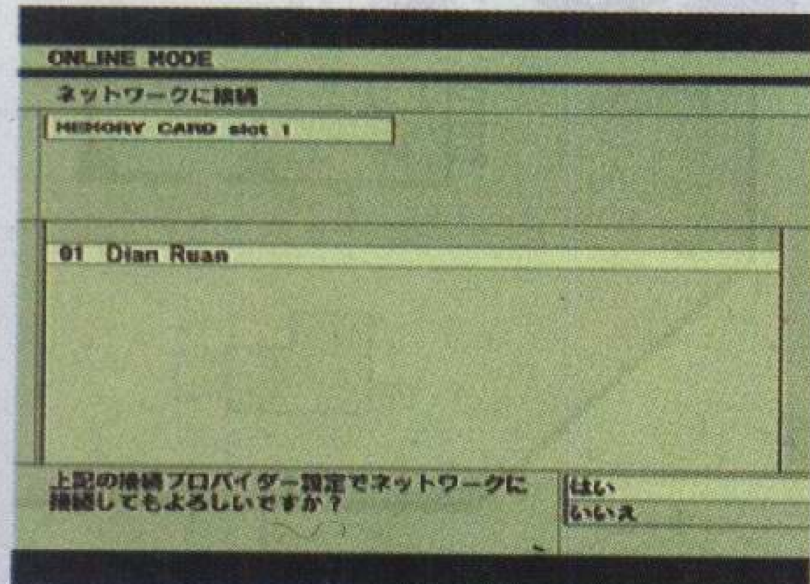
关于上网用盘



目前只有日本KONAMI的官方服务器支持MGS的ONLINE MODE。支持方式与之前的实况足球对战方式相似，不收取费用。所以本作在国内上线的可行性是比较高的。另外据说D版盘不直接支持网络模式，只有带正版ID的盘才能上线。（上线时要进行DNAS校验，没有正版ID的盘会被识别出来）所以请大家在上线时请尽量支持正版软件。另外也有传闻说用WINDIP给D盘打上正版DNAS补丁后可以运行（就像PES5一样），本刊未能证实。

连接主机与网线

如果玩家的主机是7万系列的日/港/台版机器，那么只要将一根通常的网线接续到主机背面的网卡接口，并将游戏光盘放入主机内，正确连通电视和电源线后开机，就可以进行下一步的设定了；如果是5字头之前的大机器，则需要使用PS2专用的网卡连接才行。网卡的版本不受限制，只要像安HDL一样插在机器上并用螺丝固定好就可以了。



主机网络设置

如果以前你的机器一直没有玩过在线模式，那么系统会提醒你是否要创建网络设定文件。选择“是”之后进入设定。

首先选择 Add Setting。然后一直



向下选择，在系统通知选择Select hardware时选择SCE/Ethernet（Network Adaptor）。

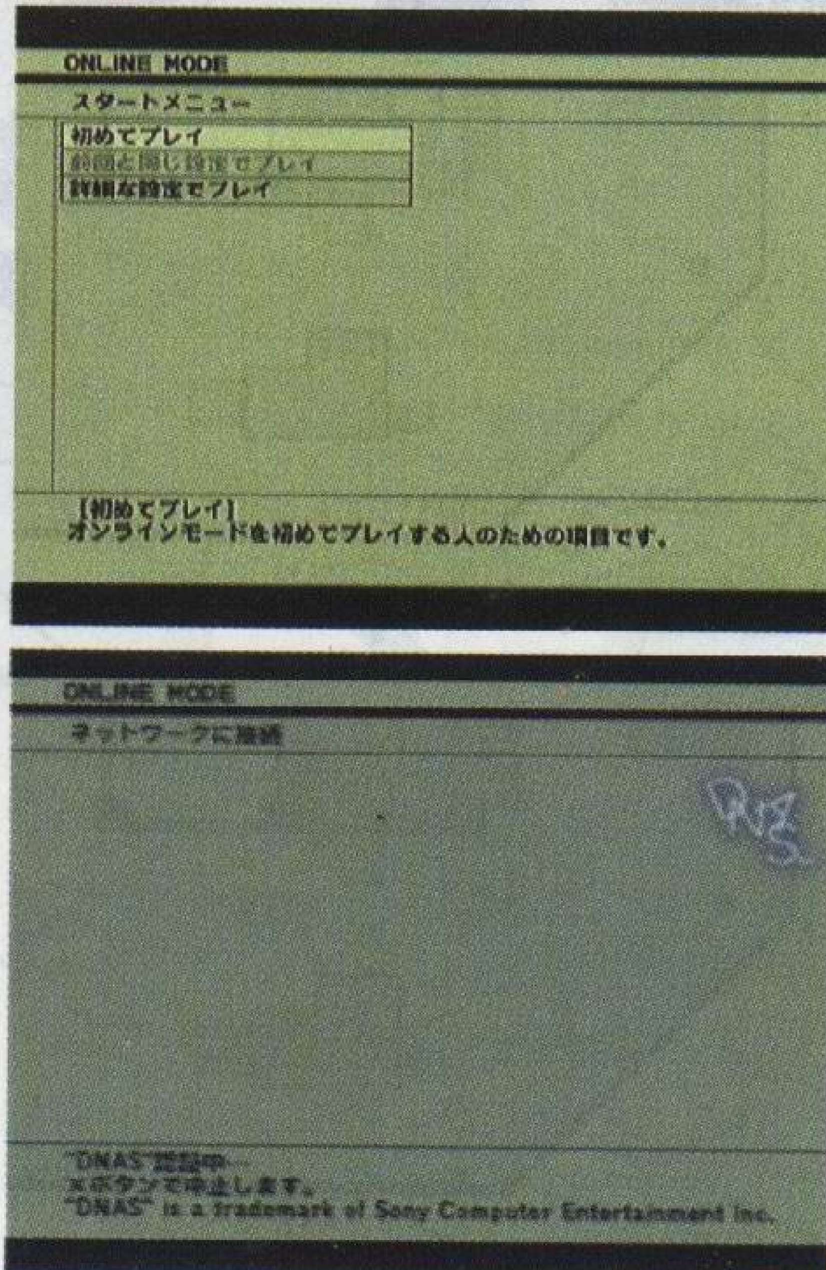
Use of PPPOE选择 Not Required。

IP Address和DNS选择Auto。

随后系统提醒你给自己的网络设置起一个名字，默认名字是Setting 1。改好名字之后按Start决定。最后按○键确认所有设定。并存储到记忆卡上。然后系统提醒你调试网络，当显示 Test Successful时就表示网络接续成功了。接下来是连接服务器的工作。

基本上线流程

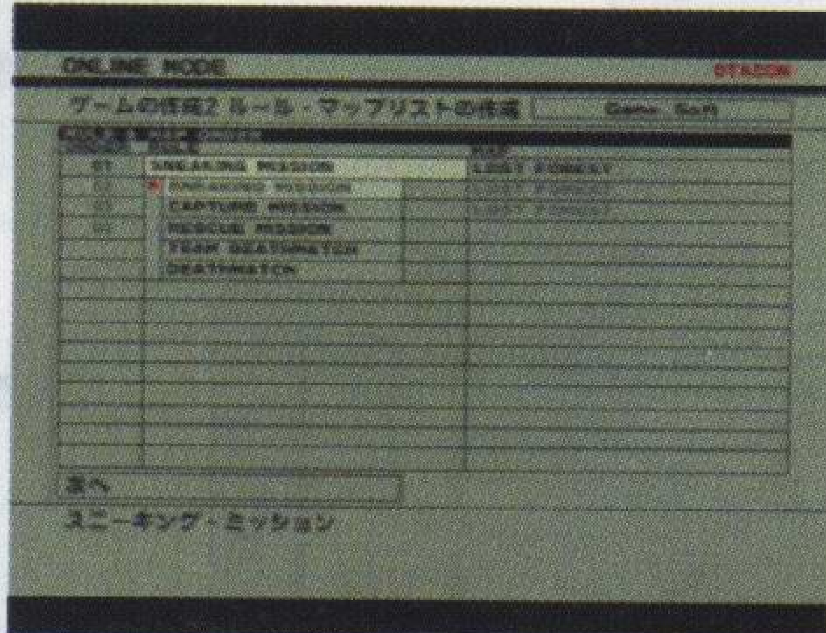
连接服务器



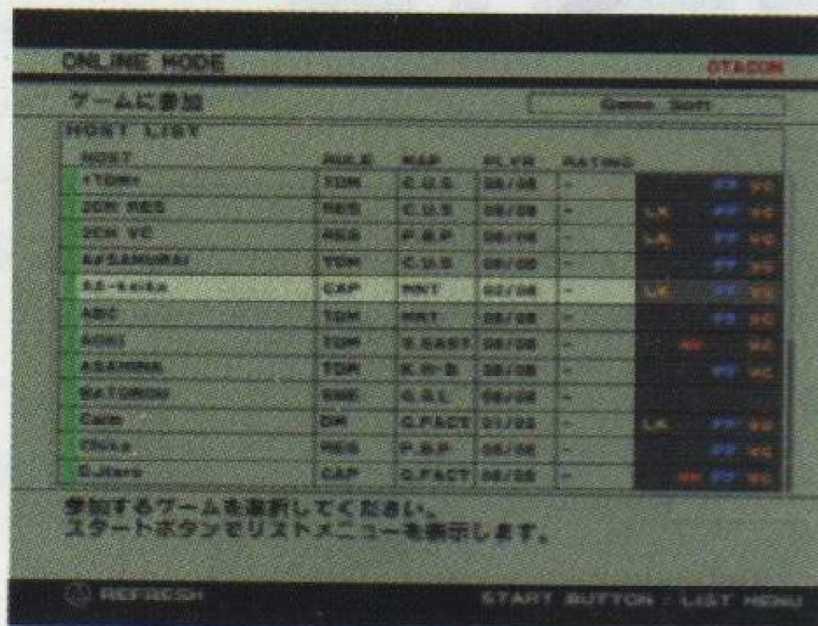
当主机网络设置完毕之后，就可以选择Online Mode。第一次上线的时候选择初めてプレイ，随后机器自动连接服务器，在通过DNAS验证（Dynamic Network Authentication System），连接到总服务器之后，就可以选择自己想登录的分服务器（ロビン）。目前日本KONAMI官服共有10个分服务器，分别以MGS系列中角色的名字命名。目前人气最高的还是Solid Snake和Liquid Snake，由于每个服务器最多只能容纳1000人，所以大家自己组队开房的话，还是找个人比较少的服务器吧。

参加or作成游戏

连接至分服务器后，可以选择ゲーム参加（参加别人开创的游戏空间）或者ゲーム作成（自己创造一个游戏空间）。自己作成游戏时可以选择游戏规则、游戏地图、参加人数上限以及是否设置密码等等。如果要参加的游戏空间设置了密码（标记为LK），则必须正确输入密码才能进入。

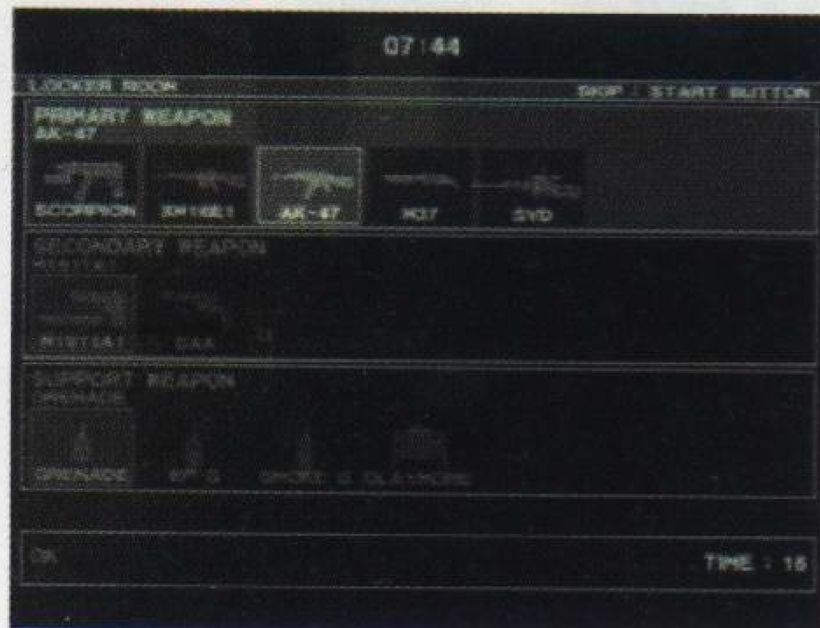


队伍选择



除了Death Match之外，其他的游戏都是分为红蓝两方的。在进入游戏后必须选择其中之一，如果选择AUTO的话系统会根据平衡，把你编进人比较少或者水平比较弱的一队。

武器选择



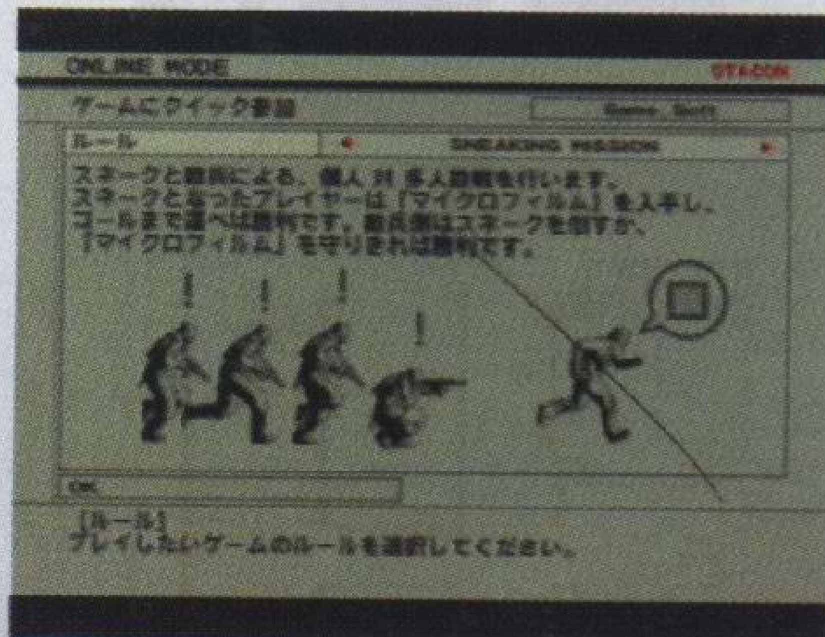
在游戏开始时，玩家根据自己的需要，挑选武器。注意武器分为主武器（长枪）、副武器（手枪）、特殊武器（手榴弹、地雷、杂志等）以及道具（望远镜、箱子等。Snake有专用的隐身光学迷彩）在这里需要提醒大家的是杂志这个特殊武器。任何人走路时踏到杂志的话就会被上面的内容吸引，而导致8秒钟行动不能（汗），但是用手枪或者手榴弹可以将其破坏。注意：杂志对面貌酷似雷电的那个娘娘腔的军官是不起作用的。（大汗）

游戏分类

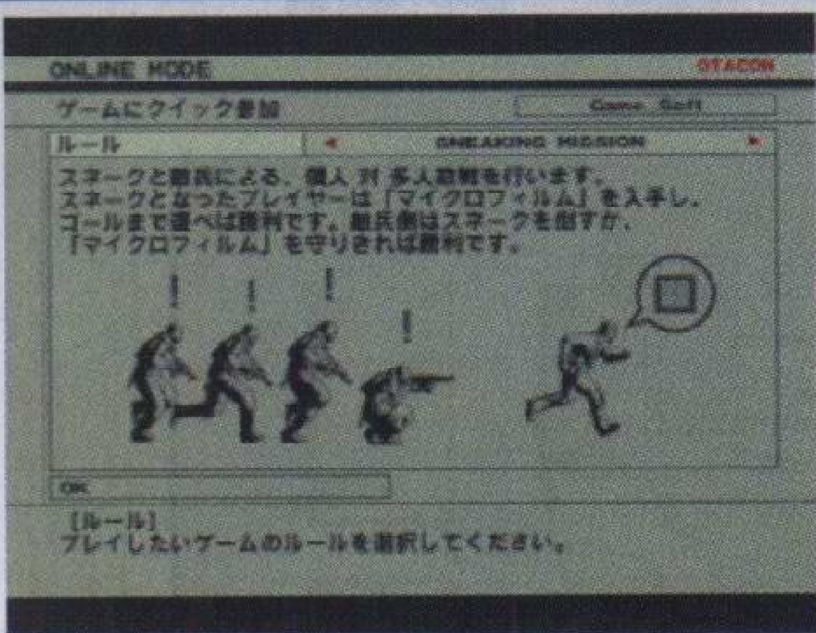
Online Mode的游戏一共分5种不同的规则。玩家们需要根据这些规则行动，最后分出胜负。

1 Sneaking Mission

这是一对多的模式。一个玩家扮演Snake，在限定时间内夺取物品之后到达规定地点即可获胜。注意回避其他敌人的目光，不要被他们发现。如果在规定时间内不能到达则敌方胜利。



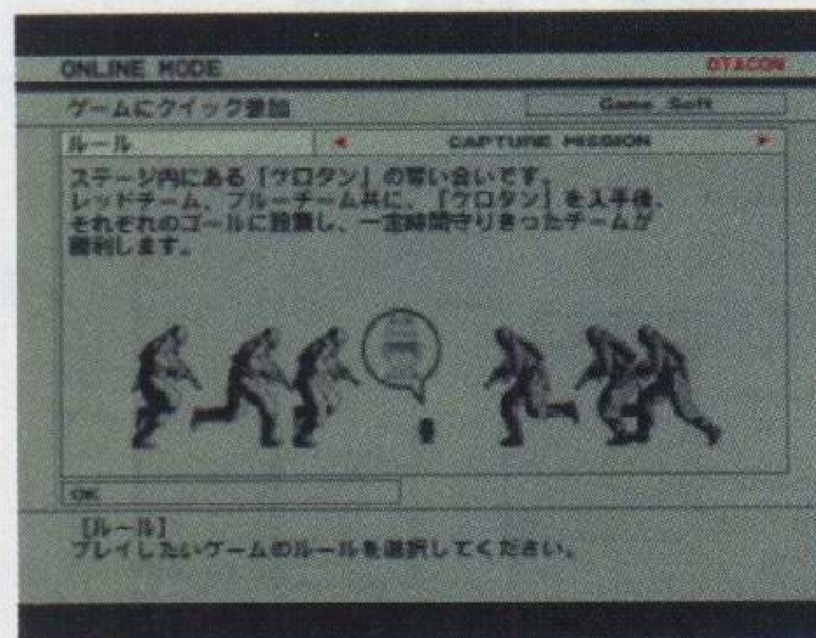
2 Capture Mission



两支队伍的任务是抢夺游戏中的宝物（青蛙）然后将其运到己方的据点并且固守15秒。如果青蛙被另一队抢走，则须赶在敌人到达据点15秒之内将青蛙夺回来。这是模式最有趣，非常考验游戏者的配合和灵活反映能力。

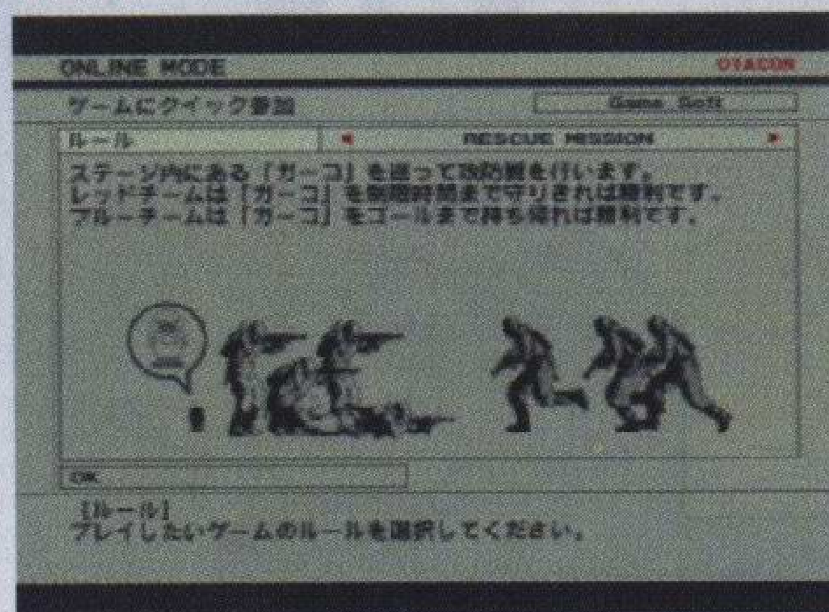
3 Rescue Mission

和上一个游戏类似，但是玩家分为进攻和防守两支队伍。目的仍然是夺取或保护某件重要物品。与前一个游戏不同的是，队员死后不能复活，而是变为幽灵在场地中自由行动，监视其他人。如果



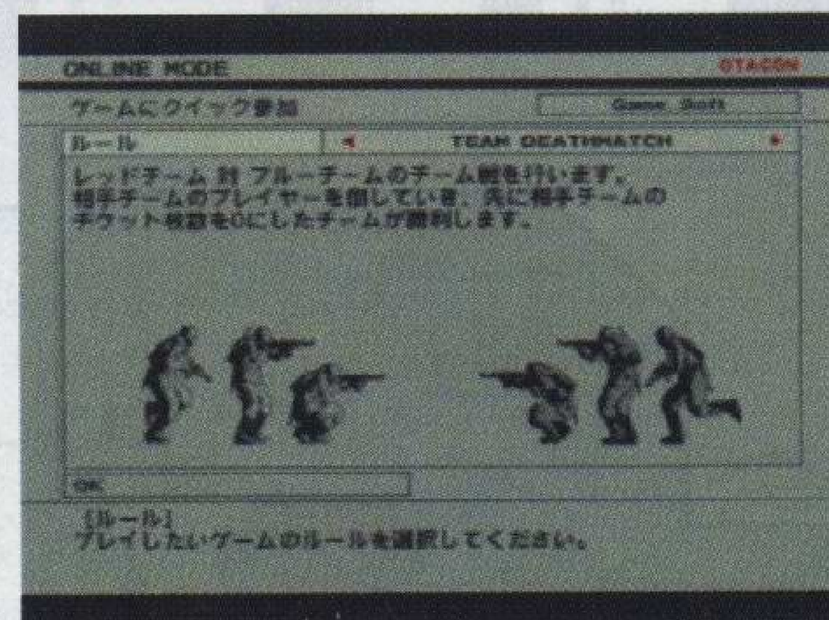
这时和队友及时通话的话，则极有帮助。

4 Team Death Match



分组对抗赛，在规定时间内击毙敌人数最多者即可获胜。注意每一组人员能够死亡的次数是有限制的。当一方的死亡人数达到一定程度后，就会分出胜负。

5 Death Match

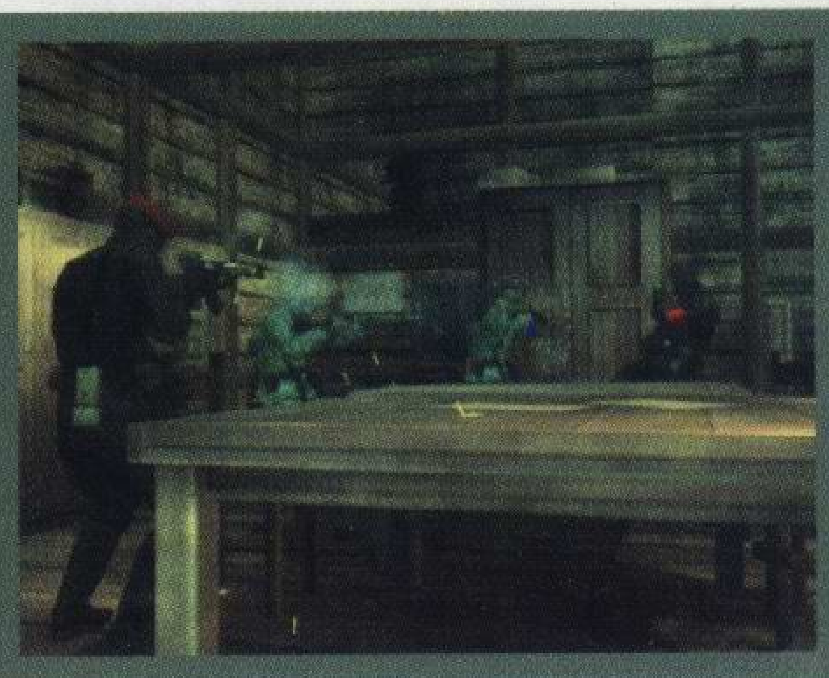


这个模式和“大逃杀”有点类似。所有的人都是你的敌人，尽量在保存自己的同时消灭他们。一定时间内杀人数量最多的人获胜。说实在的，这个模式主张单打独斗，没有什么意思。

对战注意事项

在加入战斗之后，除了要眼观六路耳听八方之外，还要注意游戏中的一些基本常识。否则一旦遇到老手的话，往往连自己是怎么死的都不知道。（根据最近上机实际经验，日服上有不少专杀菜鸟的家伙，可恶之极。）下面的TIPS将对各位在网上保命杀敌有极大的帮助，所以不要轻视。





●自由转动视角

在线模式和正篇一样，都是360度自由转动的视角。如果活用这些视角的话，可以发现隐蔽在角落里的敌人然后轻松应付之。尤其是走在障碍比较多的地方，这种战术越发值得提倡。

●体力和耐力

在网络模式中，体力是不能回复的，全部扣光就会死亡。而耐力则可以靠食用各种食物加以补充。耐力消耗到一定程度后就无法端枪瞄准（主视角射击）。使用CQC可以扣掉敌人相当多的耐力，“雷电”的CQC直接攻击敌人的下三路，将其一把抓晕（狂汗）。在晕倒之后如果敌人没杀你，可以连打按键和方向键回复。

●武器和道具的取得

在游戏地图上，散落着武器、道具和食物。玩家们除了要不停采食之外，还要将能拿到的武器全部收下，以备不时之需。消灭敌人后也可以抢夺到他的武器和道具。同样地，你被人干掉的话，复活之后武器和道具都回到初始状态。

●无线电对话

在游戏时使用PS2专用的键盘或者耳麦，可以与远方的队友交谈。不过这两样东西在国内使用的人不是很多。而且因为语言不通，这一功能对国内玩家来说基本上没什么价值。注意如果你身上的无线电被敌人打坏，或者有人使用电磁干扰手雷的话，则不能和己方的人联系。

●锁定敌人目标

在与敌人遭遇时，有的人会因为紧张而造成视角混乱，从而使近战变成大乱斗的状态。其实只要在确定目标后按住L1就可以将敌人锁住，自己则变成追尾视角状态，这样的话就好办多了。

上线实战心得

经过长时间的上网对战实践，我们总结了许多宝贵的经验。现在就与大家分享。

●射击姿势与命中率

在游戏中，武器的真实度很高，自动武器的连发弹着点会根据射击者的姿势发生变化。一般来说，弹着点的精确程度按照站姿→跪姿→卧姿的顺序依次增大。也就是说卧倒的时候命中率是最高的。但是趴在地上被敌人近距离发现则很危险。



●连发与点射

同为AK47突击步枪，其命中率不但依射击姿势有所不同，而且也跟武器的自动程度有关。半自动的命中率比全自动时要高，所以使用点射的方式可以提高命中的机会。加上AK本身的大威力，几枪点死一个人完全是有可能的。

●有效利用陷阱



在比较狭窄的通道或墙角等地段，可以多设置几个地雷和杂志，然后埋伏在附近。可以先让队友将敌人引到陷阱附近，当敌人中招之后立刻上前一顿猛K，可以获得不错的效果。注意陷阱最好设置在草丛等不太显眼的地方，免得被敌人识破，一发子弹就让你的心血白费了。

●使敌人气绝的重要性

在Capture任务中，重要的不是消灭敌人，而是夺取青蛙。如果把敌人的耐力消耗光，使之气绝的话，会使他消耗更多的时间来回复。所以在准备暗算敌人的时候，可以用麻醉枪或者CQC来对付。当然了，前提是你得有一定的偷袭和格斗能力。

●利用道具的特殊性

对于闪光手榴弹、杂志等令人头痛的特殊武器，可以使用特殊的道具使之无效化。装备箱子可以防闪光弹和杂志，装备热成像仪可以防杂志，以及发现阴暗地方的敌人。在一些地形复杂的地方，可以利用地形来抵消一些移动的时间（如从坡上向下滑等等）。一定要注意。

●注意周围地形

在单独行动的时候，需要注意尽量靠墙行进，这样的话可以避免从多个方面受到敌人的围攻。在墙角的某个地方消灭前面的敌人之后，要转动视角查看另外一面有没有敌人。在夺取青蛙时，要注意在到达据点后，在附近设几个陷阱，阻止敌人来抢夺。

●与队友亲密合作

在组队作战时，最忌讳的就是各自为战。在事前最好和队友商量好作战计划，各自担任主役或牵制的任务。在熟悉自己人员的行动路线时，注意掩护。一旦主力队员阵亡，担任助攻的人必须及时补上位置，这样才能避免全盘的失败。



青蛙抢夺大作战全面解剖研究

在最具对战乐趣的捕获模式（Capture Mode）中，夺取玩具青蛙（ケロタン）是获胜的关键所在。我们对该模式下的6张地图的配置情况做了详细的分析，大家上线进行游戏的时候可以留作参照。

●地图一 LOST FOREST

◆出现道具：火焰喷射器、M63机枪、RPG—7、热能夜视仪

这张地图是以前MGS在线版展示时比赛用的。青蛙的位置离双方复活的地点都很近，所以一上来抢夺就十分激烈。在得到青蛙之后，需要一边躲避敌人的攻击一边向自己的方向跑，无论是哪一方抢到青蛙，想把它运到据点都是不容易的事情。另外需要注意的就是地形，这里狭窄的道路很多，在得到火焰喷射器之后可以将附近的隘口封锁住。而另外一边的机枪也是封锁道路的好武器。



POINT:A 经由复活地段运送青蛙

无论是哪个队的成员，在对抗中被干掉之后都会从地图所示的红色或蓝色区域内复活。所以拿到青蛙之后立刻前往复活地区顺路走过去，即使被敌人杀死也可以从死亡地点附近复活，这样对抢回掉下的青蛙大有好处。另外每个人在复活之后有几秒钟的无敌时间，利用这点时间用重火力将附近的敌人消灭，说不定还可以抢回青蛙，一举两得。

POINT:B 至关重要的防护工作

在把青蛙送到我方传送据点之后，需要等待15秒的时间才能取得胜利。这时候据点的防守工作显得十分重要。敌人在这个时候肯定会不顾一切地要把青蛙夺过去，所以必须将来犯之敌尽数歼灭。有火焰喷射器的话当然是再好不过了，一般的自动步枪基本上也能够抵挡住。反过来说，如果青蛙被敌人夺走并放置完毕，则必须赶在15秒之内不惜一切代价将青蛙夺回。

●地图二 GHOST FACTORY

◆出现道具：火焰喷射器、RPG—7、M63机枪、热能夜视仪

本地图中的青蛙从两个地点随机出现。在夺得青蛙之后，立刻上到2楼，比较安全。在据点设置完青蛙之后，必须利用复杂的地形，配合作战。巧妙利用陷阱消灭敌人。



POINT:A 开始的时候全员加速冲击

由于开局的时候全体成员离青蛙的距离都比较远，所以必须火速前往青蛙所在地点将其取得。由于一开始大家都比较赶速度，所以一定要注意队形的安排，不要在慌乱之中误伤到自己人。无论谁得到青蛙，其他人都必须迅速掩护拿到青蛙者继续前进。

POINT:B 混战之中借助废墟掩体

由于本关地形分为三层，所以在和敌人交战的时候利用地形回避并且伺机攻击会取得不错的效果。在取得青蛙之后，也可以利用地形的优势躲开敌人的视线。注意在这个模式下得胜的条件是在据点安放青蛙并坚持15秒，拿到青蛙之后就尽量不要惊动敌人，只要悄无声息地向据点前进即可。在行动的时候要注意尽量别发出大的声响，以免被敌人察觉到。



POINT:C 利用热能仪回避杂志

由于地图中有许多草丛，敌人有可能将杂志设置在那里。如果不想因为在草里迷迷糊糊地趟到杂志而中招的话，则可以用热能夜视仪来躲开杂志的诱惑。但是装备了这个之后就不好分辨敌我双方了，所以当远处出现人影的时候一定要小心，可以先卸下夜视仪，确认该人身份后再图对策。

●地图三 HIGH ICE

◆出现道具：火焰喷射器、RPG—7、M63机枪、热能夜视仪

和其他地图相比，本地图中的障碍物很少，但是由于是夜战，所以周围黑漆漆的，不能贸然行动。青蛙的位置在中央台子的上边，十分显眼。不要以为这样就容易拿到了，你爬到那上面的话也和青蛙一样，不知被多少双眼睛盯着呢。所以在到达青蛙附近时要注意周围有没有敌人，确认没有的话再在战友的掩护下取得青蛙。如果有敌人，可以等他上去拿到青蛙之后把他做掉，不劳而获的感觉很爽吧？



POINT:A 刚开局就抢夺青蛙的话很危险

如果双方在一上来就朝青蛙的地方去的话，就很容易在没有障碍物的开阔地遭遇。这样的话很可能导致两败俱伤。另外即使你在取得青蛙时平安无事，在没有障碍的地方健步如飞地奔跑，其结果也很可能变成敌人的靶子。所以要在这里夺取青蛙必须和队友配合才行。在取得青蛙后，最好多个人排成一队，这样即使拿青蛙的人有了闪失，别人也可以继续完成任务。



POINT:B 设置之后的防护工作

把青蛙在自己的据点设置完毕之后，只要做好固守工作就OK了。这时候可以爬到仓库入口的梯子处，居高临下地监视敌人的动向，并且找准时机将其消灭。利用敌人上坡时的空当抓住机会猛攻，是不错的选择。要灵活利用火焰喷射器、机枪和地雷、杂志等物品，把陷阱设置在比较狭窄的地方，一旦敌人趟到的话就如同哑巴吃黄连一般，我方则以逸待劳。



●地图四KILL HOUSE－A

◆出现道具：热能夜视仪

这次是狭窄的屋内战。地图非常小，这也就意味着敌我双方遭遇的机会将大大增多。近距离作战时需要注意要瞄准敌人，稳扎稳打地迎战。利用霰弹枪等武器将敌人轰飞，另外，突击步枪在近距离打头的威力也不容小视。如果在对抗中阵亡，则可以借助复活的瞬间消灭近距离的敌人。如果对战的人数比较多的话，还要区分好我方与敌方，以免在混战之中误伤队友，造成不必要的损失。



POINT 利用有效射程给敌人打击

霰弹枪在一般情况下因为射程太短而不被采用，这回在这里将大显神威。在近距离用霰弹枪将敌人打倒后，立即以主观视角追打，可以将其屈死。而闪光弹等武器在这里的用途也相当大，但是容易误伤自己人，一定要注意，可以通知大家装备箱子防备这一点。

●地图五 KILL HOUSE－B

◆出现道具：火焰喷射器、RPG—7、M63机枪、热能夜视仪

这个场景和上一个基本相同，但是面积大出一倍还多。注意青蛙的位置在中间的高台上，上去拿到之后要注意躲避敌人的攻击。这次的双方的出发地点和复活地点重合在一起，离据点的直线距离很近，但还是要小心岔道和拐角的地方可能有敌人出现。此外我方和敌方的复活地段离青蛙和据点都不近，所以保护户自己的安全在本关来说属于很重要的一点，大家一定要记清楚，不要大意。



POINT 夺取青蛙之后立刻跳下高台

得到青蛙之后一直在台子上走的话，很容易成为众矢之的。所以最好还是找个没人的地方跳下来比较隐蔽。在据点设置好青蛙之后，要加强敌人复活区域那个方向的防守工作，用地雷等陷阱进行积极防御。拿到火焰喷射器之后可以有效地防止另一方向敌人的入侵。

●地图六 KILL HOUSE－C

◆出现道具：RPG—7、M63机枪



这是三个KILL HOUSE中面积最大、最具有难度和战略意义的一张地图。双方的开始点与复活区域依然临近，而且在夺取青蛙的时候，两边的人可以井水不犯河水地各自沿着一条路走到头，然后狭路相逢。另外本关中狭窄的隘口有几处，是设置陷阱的好地段。如果大家喜欢拿地雷或者杂志阴人的话，那么这张地图绝对是练习使用陷阱的好场所。

POINT:A 开局之后注意地图上的走向



由于地图上的十字形隔断，双方在一开始的时候很可能碰不上面。但是也不排除一方尾随另一方并且伺机偷袭的情况出现。因此在行动的时候必须派一个人做好断后的工作。在通过第一个隘口之后，可以在这里设好陷阱，堵住敌人的去路。另外想搞偷袭的人要注意趁敌人未发现的时候尾随至近处用霰弹轰之，注意隐蔽，关键时刻放闪光弹逃生。

POINT:B 到达据点之后的人员配置

将青蛙放在据点之后，埋伏在据点附近的高台上以卧姿瞄准据点方向，准备好狙击步枪，有敌人接近则可将其以爆头方式秒杀。在据点附近设置陷阱，用地雷和杂志对付接近者也比较理想。在设置陷阱时要注意防守，最好在我方人员的掩护下进行。设好陷阱后注意通知队友远离。

POINT:C 利用墙壁反弹抛射手雷

由于本关的隘口很多，所以敌人很有可能在那附近埋伏。这时可以在斜方向将手雷抛向对面，如果敌人在那里的话则八成躲不开这一轰。而且这样做可以消灭那里的陷阱，一举两得。即使不能让敌人受伤，至少可以牵制住他们。

网上对战武器一览

在真人对战的时刻，熟悉武器的性能才能有效地杀敌和保护自己。游戏者需要依照不同的场合，选用合适的武器。

●主要武器（Main Weapon）

Scorpion 装弹数：30发

捷克斯洛伐克生产的小型冲锋枪。带有激光瞄准装置，在移动中射击时的精准度依然很高，适合新手使用。可切换自动/半自动，唯一的缺点就是威力太低。

XM16E1 装弹数：20发

原型是美国的M16A1。威力和精确度平均适中。可装备消声器，可调节半自动、3发点射和连发三种开火模式。实用而有效的武器。

AK－47 装弹数：30发

虽然后坐力比较大，精确度也较低，但是与M16对抗时，可以显示出压倒性的威力。是连发武器中威力最大的。可切换半自动与连发。

M37 装弹数：4发

霰弹枪，近距离威力相当大，可以一枪将敌人轰飞，近身2—3发可使敌人KO。由于远距离威力比较弱，所以推荐在狭窄的地方使用。

SVD 装弹数：10发

德拉贡诺夫狙击步枪，装备后只能在主观视点下使用。单发，后坐力大，用L1可切换到精确瞄准。打完一枪后需要重新瞄。

RPG－7 装弹数：1发

虽然只有1发，但是威力是所有武器中最大的，一发可削减敌人3/4体力。但是在发射之后需要花大量时间重新上弹。使用时须谨慎。

●特殊武器（Special Weapon）

手榴弹 装弹数：5枚

投掷前以按键时间的长短决定投掷的远近。游戏开始后可以用它来掩护自己，并且可以破坏敌人的陷阱。

闪光弹 装弹数：5枚

爆炸时对所有人产生眩目的刺激。中了它的话会暂时失去视觉并耳鸣。如果没有正面看到的话则无大碍。

地雷 装弹数：3枚

具有一定指向性的地雷。踏到的话会损失1/3体力，而且会被轰飞。用枪弹或者手榴弹可以将其破坏。

杂志 装弹数：3本

设置在地面之后，一旦踩到就会造成约8秒行动不能。不能在有水的地方设置，可以用枪弹或者手榴弹破坏。

●道具（Items）

望远镜 装弹数：5枚

投掷前以按键时间的长短决定投掷的远近。游戏开始后可以用它来掩护自己，并且可以破坏敌人的陷阱。

闪光弹 装弹数：5枚

爆炸时对所有人产生眩目的刺激。中了它的话会暂时失去视觉并耳鸣。如果没有正面看到的话则无大碍。

地雷 装弹数：3枚

具有一定指向性的地雷。踏到的话会损失1/3体力，而且会被轰飞。用枪弹或者手榴弹可以将其破坏。

杂志 装弹数：3本

设置在地面之后，一旦踩到就会造成约8秒行动不能。不能在有水的地方设置，可以用枪弹或者手榴弹破坏。

轻松感受动物之森无限联网乐趣



在家用机方面，任天堂对网络类游戏方面似乎一直都保持着比较低调的态度，现役的三大主机中PS2上有FF11，XBOX更有XBOX LIVE和一大串支持游戏，惟独NGC在这方面表现平平，虽然有PSO却没多大声势，即使在下一轮主机的开发上，老任似乎也没有对"革命"在网络互动上做多大宣传。但如果仅仅是因为这些原因就以为任天堂对这方面不重视的话可就大错特错了，在这方面的努力，任天堂不仅是最早的同时也是最有力的。早在SFC时代，任天堂就有通过卫星给全国的SFC玩家配信的举措，这一行动即使放在今天来看都是极其前卫的，而老任在掌机交流互动方面的成就更是大家有目共睹的，正是其许多游戏本身具备的高度互动性和掌机硬件上的支持，极大地提升了游戏乐趣。在去年10月5号举行的"2005秋季NDS研讨会"上任天堂公布了其在日本的无线网络计划，并发布了专用的"任天堂Wi-Fi无线网络USB转接器"，该服务以"简单、安心、免费"为三大宗旨，使得玩家可以非常轻松地享受到联机游戏的乐趣，随后任天堂在包括日本、美国和英国等地方架设了大量的无线网点；尤其是紧接着一系列对应任天堂无线网络（Nintendo Wi-Fi）高品质游戏的发售，终于，一场由任天堂所发起的无线联机热潮开始席卷全球。《欢迎光临 动物之森》在短短一个多月的时间里销量突破138万份，除了游戏本身的优秀之外，其借助联网实现的全新乐趣也是最大的助力，那么，就让我们一起来看看《动物之森》联网游戏的魅力所在吧！

Step 1 联机之前的准备工作

首先需要说明的是，虽然美版《动物之森》比日版要晚发售十来天（05年12月5日），但就我国大多数玩家而言，毕竟英语游戏比日语游戏玩起来要更方便，而且从小编自己的实际观察来看，本作的美版游戏玩家确实明显比日版游戏玩家多许多，为了方便大家游戏和联机时更方便的找到玩友，所以本文都将以美版为基础



进行介绍；还有，所有这类游戏都只能同版本之间进行联机，也就是说美版《动物之森》与日版是不能联机的，请务必注意这一点。

具体的Nintendo Wi-Fi无线网络的联入和相关设置方法和步骤在本刊2006年第1期（总第172期）中的《Wi-Fi无线 你的无限精彩》一文中有过详细介绍，这里就不再赘述，将仅会针对《动物之森》这款游戏来讲解所需要做的一些准备工作。首选在硬件方面我们需要的基本装备是NDS主机一台、《动物之森》NDS卡带一盘、无线网络接入设备以及一切能接入INTERNET的网络环境（这里所说的"一切"并不包括小猫拨号，不是说不可以，只是小猫的速度……用它联网简直是纯粹的自虐行径）。详细的联网方法相信大家看过上次特辑的话应该都已经搞定了，这次不过是换个游戏而已。

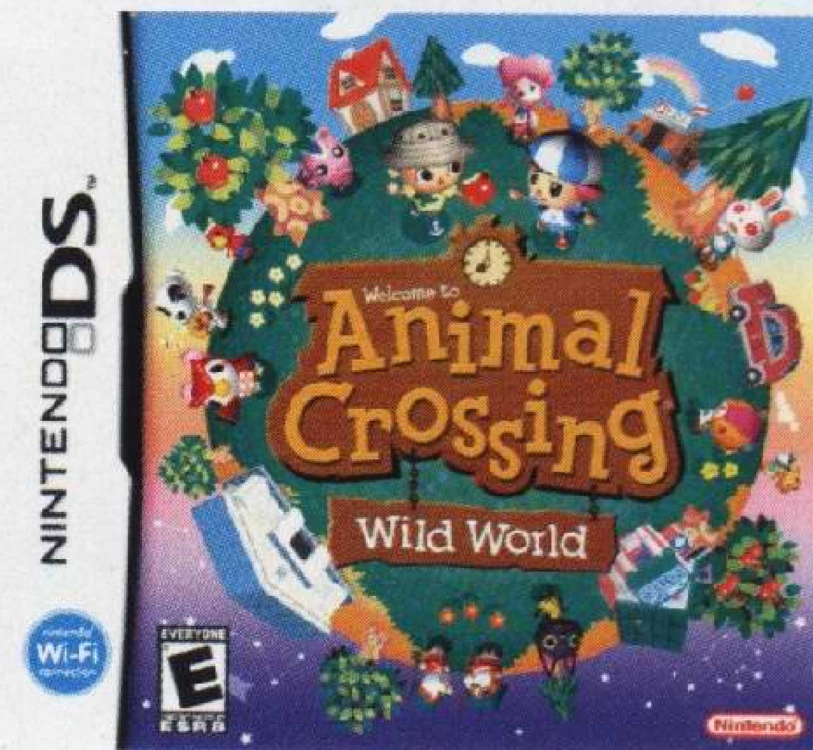
开机进入标题画面后按A键或是触摸下屏就会出现菜单选项，没有设置过无线联机的玩家需要先选择"Other things"，接着选择"Wi-Fi settings"进行设置，基本步骤还就是自动搜寻附近的无线AP接入点、将搜寻并测试成功的无线接入路由设置保存（当然是优先考虑信号强的）退出即可。另外目前国内不少NDS玩家是玩的烧录卡，而使用本作的ROM进行游戏的话一旦进入"Wi-Fi settings"后会黑屏且继续不能，这类玩家可以考虑先在《马里奥赛车DS》中设置好无线网络路由，然后再玩《动物之森》，因为这种无线路由的设置其实是针对NDS主机的，所以在一个游戏中设置好之后就可以在所有支持NWFC的游戏中通用。

搞定上述工作后开始新游戏，最开始是在一辆出租车内，司机会不断地问你一些问题，其中包括主角的名字，您所居住的小镇的名字，其他一些问题答案的选择则影响到主角面貌体型的变化，不同的答案选择会衍生出不同外形的主角，不过基本上不会有太大差异。来到小镇后熟悉完基本操作后先去自己家溜达一圈，出门后村子里商店的老板浣熊Tom Nook会过来找你，唠叨完后去它的商店和它对话，它会告诉咱们主角一共欠它19800大洋的房屋装修费（这位大哥身兼商店老板、房屋装修工等数职），为了偿债，咱们得先在它店里做一阵子免费苦力……换上浣熊发的工作服（work uniform）并且确保身上道具栏里有7个以上的空格就可以找它接任务了。最初浣熊会让你熟悉小镇，与村子里所有的居民对话即可，然后它会给你一些花和树苗的种子，将它们统统种在商店门前，接着是一系列的送货任务，找到相应的村民选择"delivery"即可。完成这些任务之后JS浣熊终于放咱们一马表示这些工作可以免除1400大洋的债务，余下的18400可以慢慢去镇子的市政中心偿还完毕就行（右边的窗口选择"Pay mortgage"）。终于自由了，接下来我们就可以随自己的个人喜好开始体验"动物之森"的乐趣了！



Step 2 联机方式的选择和要求

现在我们可以正式联网了，去小镇的大门处（Main Gate）找守门的大狗谈话，找左边那只叫Copper的狗选择第二项"something lost?"可以从它那拿到一些村民丢失的道具，要联机的话还是得找右边的大狗Booker对话才行。第一项"I wanna go out!"是出去访问别人的小镇，第二项"Invite guest!"是打开自己小镇的大门，这样别人就能进入我们的小镇访问。第一次联机的朋友需要先选第三项"Friend code!"得到自己的《动物之森》专用Friend code（以下简称FC），记住这个FC，它相当于玩家的网络ID，忘了的话可以来问Booker或是查看自己的菜单。



本作的联机方式主要有两种："DS to DS"和通过NWFC无线网络；其中前者适用于短距离的玩家联机（也即NDS硬件自身的无线通信范围之内），后者适用于通过无线网络远距离联机。不论是出门访友还是开门迎接贵客都需要选择联机方式，同时对方也必须选择和你相同的联机方式才行。"DS to DS"的联机方式比较简单，只要有效通信距离之内的玩家有人选择了邀请别人进入后，别人就能搜寻到其小镇并且选择进入，如果一个小无线局域网内有多个玩家开门且搜寻到的第一个不是玩家想进去的小镇的话，可以选择继续搜寻直到成功为止。另外，不管通过哪种方式联机，一个村子最多只能同时进入三名其他玩家，多了的话是进不去的，而别人进入本村时主人的游戏会有相应提示并暂停一小会儿。

通过NWFC无线网络联机能接触到的玩友会多的多，不过在操作上和条件限制上会稍微复杂一些。用NWFC联机首先得有自己的FC，这个我们刚才已经得到了，然后还要有别人的FC，并且双方同时添加了对方的FC才行。其他玩家FC的获得方法玩家可以去任天堂Wi-Fi官网看看或是一些国外的大型游戏论坛，上面有玩家会贴出专门的《动物之森》玩家FC列表的，记下别人的FC同时把自己的FC发上去等待别人加入，这样获得FC的方法双方能联机的成功率会比较小，因为我们加了别人的FC但对方未必会添加我们的，而且最好有对方的其他联系方式，以方便了解双方的上线和可互访时间等。另外一种方法就是去我国一些游戏论坛，特别是NDS方面的掌机论坛，里面一般多会开《动物之森》的专区，张贴我国玩家FC列表甚至有组建专门QQ群的，这样联系起来就方便许多，而且大家都是中国玩家，也比较好说话。

得到别人的FC之后要做的就是进行添加了，打开菜单，选择并进入最右边心型图标那一栏，屏幕右下角的钥匙图标可以查看玩家自己的FC。先点击"Register"，在接下来的画面中依次添加别人的FC、人名、小镇名，其中FC必须正确，后面两项是方便玩家自己记忆和识别的，不必与原名完全一样。接下来去大门处找Booker，如果是开门邀请别人就选"Invite guest!"及通过NWFC方式，门打开后等待或是边玩边等都行；出去访问的一方选通过NWFC方式"I wanna go out!"，之后系统就会搜索玩家FC列表中在线并开了门的玩家并给出列表（必须双方互加了FC才行），选择要去的镇子，确认后再次进行联结，成功后即可去访问。

Step 3 “动物之森”的联机乐趣

终于可以享受本作的联机乐趣了，由于本作可玩的地方实在太多，联机后的玩法也会因玩家的不同而有着极大的差异，所以这里只能介绍一些成功联机开始游戏后需要注意的地方和比较常见的几种玩法。

玩家进入别人的小镇中之后，镇子里的所有动物居民都会自动回到它们居住的房屋之中，所以镇子里的街道上见不到它们的身影，不过我们同样可以去其家中访问。每次联机互相拜访都有一定几率导致两个小镇的某个居民转移到对方玩家的小镇子里定居，由于不同的动物居民会赠送给玩家的道具种类都各不一样，所以多进



行联网交流新的村民就非常必要了。当然，这种不同小镇居民之间的流动具有相当的不可控性，只能通过多联机来增加几率，不过联机时记得多拜访一下别人村中的居民，回头就很有可能收到它们寄给你的来信和礼物哦！

下面要说的就是本作联机最爽的部分了：交流道具！《动物之森》中有着种类极为丰富且有趣的各种道具，其中还包括各种特殊套装和随机获得的极为稀有的物品，仅靠一己之力根本不可能完美；即使不打算完美，看到别人游戏里那些个性十足的帽子、服饰和家具等好东东时，相信只要是个《动物之森》的玩家都会忍不住垂涎三尺千方百计都是要弄到手的；此外像画、音乐等特殊收藏品，不妨集众人之力完成全部收藏后搞一个专门的画展或音乐会同样也是非常有意思的东东。所以联机交流就显得非常非常地重要了。任天堂这次做的非常体贴，大部分种类的道具并不需要玩家进行永久性交换，只需得到别人的道具再还给对方（帽子和服饰类需要先穿戴一遍）后再回自己村里的商店之中选择第二项“catalog”，就能在列表之中找到这些物品进行订购了，如此玩家就可以不用以牺牲自己心爱的物品为代价去交换了——该行为在经常联网玩的《动物之



森》玩家中有一个专门的术语：“摸”，呵呵。

难得去别人的小镇一趟，除了交换道具之外，也别忘了静下心来好好欣赏一下不同小镇的不同风情，从果树上摘下自己小镇没有的果子回去种上，去热情好客的主人家中做客一番，看看别人的家中是怎么布置的，要知道，穿着和家居摆设都是最能体现一个人真实性情和喜好的地方。如果手头有相机的话，不妨穿上自己最喜欢的服装和主人来张合影留念。当然，村中的商店和服装店都是必逛的地方，在这里很有可能有意外的惊喜淘到不少好东东哦！和主人打招呼聊聊天也是增进彼此友谊和交流的好办法，特殊情况下的一些按键会有相应的快捷聊天语言，比如客人在访问时是无法存储的，此时按START键的话角色就会说话请主人帮忙存储，主人就能同时帮双方存储记录；除了这些快捷语言，我们还可以按SELECT键，在提示框内写下自己想说的话并附上表情再确认，屏幕上就会有对话框显示出来聊天信息。

《动物之森》的乐趣就是玩法的多样性，以上只是一些比较基础的玩法，更多的玩法就要看大家的想象力是不是够丰富了，比如国外玩家就有专门联合起许多人共同组建起一个大型的网络虚拟社区甚至自行组建相关虚拟政府职能部门的。不过有一点需要提醒大家的就是，因为来客的行为是主人控制不了的，比如其可以在主人的小镇中满地挖坑、四处砍伐树木、践踏花花草草等，面对这种恶劣行为主人往往就只能干瞪眼或是关机切断网络来制止了。应该说，平常联机时朋友之间一些善意的恶作剧还是可以的（尤其是一些现实中非常要好的朋友之间），但是对陌生的玩家做出过度的恶意行为的话可就不太好了。大家玩游戏都是为了图个开心，《动物之森》的玩家更加如此，一个好的游戏环境需要玩家们共同的维护，联网同乐的时代更是如此。

Step 4 漂流瓶模式玩法介绍

在标题画面中还有一个“Tag Mode”选项，这就是漂流瓶模式，不过有不少玩家可能还不知道怎么玩，下面我们就来介绍一下该模式的具体玩法。

首先要说明的是这个模式只适用于NDS自机的小型无线局域网，也就类似于上面我们介绍过的“DS to DS”模式，不过玩法上就要简单许多。以两名《动物之森》玩家为例，他们必须在NDS的无线通信有效范围内，然后各自先进入游戏中，去商店购买一个漂流瓶（note in a bottle），把漂流瓶内附带的信上写好自己想说的话再去海边释放漂流瓶，保存并退出游戏。然后双方都进入“Tag Mode”，NPC会告诉你目前正在漂流之中，按A键或是触摸下屏结束本模式，接下来要做的就是等待，不用多久系统就会提示我们捡到了什么东西了。OK，现在退出漂流瓶模式并再次进入游戏，去海边转转，哈，发现一个漂流瓶！打开一看，正是刚才另外一位玩友释放的漂流瓶，同样另外那位玩友也会在海边捡到我们放出的漂流瓶，打开瓶子看看里面到底写了些什么吧！

不过，漂流瓶模式基本上也就这么个作用了……是不是嫌太简单呢？对啊，能玩这个模式的玩家彼此都离得非常近了，玩这个还不如进入游戏互相拜访对方的小镇了。呵呵，不过我们要考虑到这个游戏毕竟主要还是为国外玩家而做的，虽然我国拥有NDS的玩家数量比较少，但在国外却并非如此，街头、站台或是地铁上，没事时打开机子进入漂流瓶模式中等待一小会说不定就能捡到别人放出的漂流瓶，再抬头一看，原来旁边也有一位《动物之森》的同好啊！



Step 5 建立自己的Nintendo Wi-Fi帐号

↑想要在任天堂官方WiFi网站注册就必须在填写资料时输入在北美有效的地址和邮编。

我们可以发现，任天堂这段时间来的一连串动作都表明了NWFC无线联网对战和交流将是NDS游戏未来的主要发展方向，以后不少NDS游戏应该都会支持NWFC，而为了促进这一游戏模式的进一步扩展，任天堂肯定还会将它旗下更多的好游戏用来支持NWFC，就像现在的《马里奥赛车DS》和《动物之森》一样。任天堂还未发售的新主机“革命”也很有可能会将NWFC作为一大卖点，所以我们很有必要建立一个自己的Nintendo Wi-Fi专用帐号。

要建立NWFC帐户，需要先进入任天堂Wi-Fi官网，以北美官网为例，先进入http://www.nintendowifi.com，选择“Register”注册一个新帐号。注意注

↑第一步需要填写自己的NWFC ID，这个ID号可以在游戏中的NWFC基本设置中进行查看。

册时除了需要填写注册名、昵称、密码、联系信箱等常见项目之外，还需要填写玩家家在美国或是加拿大的具体地址和邮编，填完提交系统审核时如果发现地址和邮编虚假的话是无法通过的，所以这两项不能糊弄了事;解决的办法就是选择美国一个州后，用搜索引擎搜索该州的邮编（zip code）和随便一个地址，并不难解决。成功注册完毕后，玩家填写的联系信箱会收到一封官网发过来的确认信，现在我们可以用刚才注册的帐号登陆了。

接下来还要完成另外一个步骤，也即联结自己的NWFC ID，点击屏幕上方的“Link Your Nintendo WFC ID”选项进入提交页面。上面提示让我们输入自己的WFC ID，这个东东该上哪去找呢？其实只需进入已建立好联结后的NDS游戏，选择NWFC相关的项目，选择“Option”→“System Information”，进入后一般会在下屏看到两条信息，一条是显示自己的MAC Address，另外一条就是我们的WFC ID了，是有一串16位的数字所组成，记下

↑输入正确的ID之后，系统会自动给出一个临时昵称，我们必须在一个小时内成功激活它。

这个数字并将之填写到提交页面上选择下一步，网上就会给出一个临时昵称号码，我们必须在一小时内激活它。记下该昵称，进入NDS的系统设置画面，将主机的名称改成这个临时昵称，退出关机，再开机玩《马车》、《动物之森》一类的游戏并联接上NWFC网络（只需联入NWFC网就行），OK，现在这个昵称已经成功激活了，确认后注册信箱内会收到提示成功激活的来信，把自己NDS的主机名改回以前那个吧。

多多利用NWFC联机可是好处多多的哦，比如日本玩家在《动物之森》发售当天联NWFC玩的话就能收到来自任天堂发送的特别礼物，小编玩美版的本作时也于1月13日收到了岩田聪寄来的“马里奥”中的金币作为新年礼物，平常联机也都是有可能收到任天堂官方随机赠送的小礼品哦。相信大家看过本文后应该能明白《动物之森》联机后的魅力所在了吧，那么还等什么，让我们大家都投入到本作的无线联机乐趣之中吧！

最近任天堂在NDS上发售的一系列优秀作品不但本身素质极高，而且更是将利用无线进行联网的功能作为一大卖点和最主要的乐趣所在。像本文介绍的《欢迎光临 动物之森》这样的游戏单机玩的话其实每天花上一个小时轻松一下就可以了，不过有了NWFC无线网络之后游戏的乐趣更上一层楼！希望所有正在玩“动物之森”以及准备入手的玩家朋友能够好好利用无线网络功能玩的更加开心！

格斗竞技的升华—DOA4ONLINE模式详解

喜爱格斗游戏的玩家相信都对街机店铺有着独特的归属情结。在多年的对战之路上，我们在店铺中与各色对手进行对决的峥嵘岁月是我们永久的回忆。虽然时至今日我们仍然有时在店铺中享受老友对决的快乐，但这种在固定空间之中与固定对手的对决对于水平的提高与技巧认识的扩大都有着相当大的局限性。当我们观看了国外高手之间进行的高水平录像后，相信每一个热衷于格斗类型游戏的玩家都有与国外高手一拼的冲动。遗憾的是，由于空间的锁定这也不过就是我们的一种梦想而已。而如今，在次世代平台推出的经典3D格斗续作DOA4的网络对战模式在XBOXLIVE的强大支持下为我们提供了方便快捷的网络对战功能，这不仅仅打破了一款格斗游戏玩家对手有限的最大弊端，更让我们幻想已久的求战之梦得以实现。当笔者经过细心调试最终得以打开网络对战资料看到各国对手信息的时候，那种能与世界各地格斗玩家进行交流切磋的激动心情难以用笔墨形容。下面，笔者就将实现DOA4ONLINE对战的步骤详细说明，希望众多的DOAFANS都能实现争霸全球的野望！

一 登陆

想实现网络对战，首先要将XBOX360的硬件进行网络接并。步骤非常之简单，在XBOX360的后端有内置网卡，直接可以实现网络接并。将网线插入XBOX网络接口，开机后进行账号调试（详细请看电软2006年第二期XBOX360特辑，内有账号调试的详细步骤。XBOX360购买后有赠送一个月的XBOXLIVE上线时间，在一个月内可以进行免费网络游戏，一个月后则要开国际信用卡进行账号续费）。在账号名称确定后，放入我们准备已久的DOA4软件光盘，方便起见可以直接重新启动硬件，之后可以见到清晰的的游戏帐号接入画面。确定帐号接入完毕后进入游戏界面，开始进行游戏界面选择。

↓首先在开机画面中确认网络接入





↑进入游戏菜单后选择DOA ONLINE模式。

二 界面操作

首先选择DOA4游戏界面中的DOAONLINE模式，在DOAONLINE模式中，有比较重要的几个模式，分别为比赛模式，玩家资料编辑，ZACK的店面，世界排名，个人造型编制。我们首先抛开其他烦琐界面，按照进入步骤先进入玩家资料编辑（USER PROFILES），这里可以进行玩家注释名称的输入，网络形象的设定（笔者就选了一个NINJA，先前选定了中国国籍的我随手选了这个造型至今很是后悔）。国籍的确定等等设定。当这些设定都完成后，我们可以进入下一个环节，进行最惊心动魄的网络对战了。





↑选择了玩家资料模式后，将自己网络ID的附属名称建立之后，开始选择自己的国籍等基础信息。

↓在玩家资料信息模式中都建立完毕后，我们可以对已经建立的玩家信息进行查阅，确认没有错误之后我们就可以进入正题了！



三 网络对战模式

■模式一

最速搜索战（QUICK MATCH）：首先需要选择PLAYER MATCH进入对战界面。之后我们选择QUICK MATCH这个选项进入最速搜索战。顾名思义，这个模式是可以实现快速网络对战，自动搜索对应敌人的"傻瓜模式"。特别要说明的是，这个模式与街机店铺的对战形式非常接近，如果自动分配的对手正在与其他选手交战，我们就如同守在机台前等待的玩家一般可以对正在进行的战斗进行观战。QUICK MATCH模式的优点是找寻对手快速，可以最快的实现网络对战的最终目的，但缺点是无法挑选对手，只能接受自动的分配。步骤如下：（图.图示）



↑在三个网络对战模式中，首先选择第一个选项进入自动搜索战。



↑很快的，网络搜索战将随机搜索出的敌人信息展现在我们面前。



↑我很快的选择进入了这个美国玩家的房间，没有想到这个美国人的房间挑选的比较细致呢，我很快选择了开始战斗。



↑之后进入了对手信息界面，看来这个美国玩家也属于新手，但也实现了5场胜利的成绩，不可小看啊……



↑很快的，我们进入了选人画面中，敌人选用的雷芳正等待着我的挑战！（好激动啊！）



↑不管怎么说，洒家还是有一定实力的（呵呵），我很快的得到了网战中的首场胜利！

↓在这个模式中还可以进行观战。



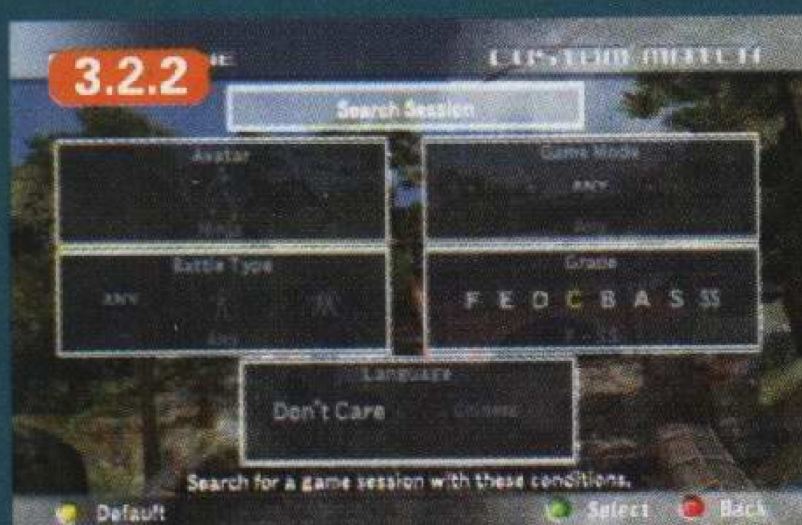
↓发现对手很厉害后，我没有等待，逃窜了……



■模式二

传统选择战（CUSTOM MATCH）：传统选择战给了玩家比较综合的选择界面，玩家可以对对战的形式进行自主的设定，也可以自由地挑选进入其他玩家建立的对战房间，并在界面中体现出了对应玩家房间内玩家的数量与建立房间者的网络速度，可以说是功能详尽，且非常传统的一个网络对战模式。如果玩家您的对战娱乐时间较长，笔者推荐利用这个模式进行网络对战，这个模式能够实现最为丰富的对战交流，也大约是参与人数最多的。步骤如下：（图.图示）




↑首先要对作战模式进行确定。


↑菜单中各色在现玩家的资料很详细。


↑我很快选定了一个加拿大玩家的房间。


↑这个房间中的玩家已经满了，气氛活跃。


↑我选定了开始对战的选项。


↑进入了准备界面。


↑令人惊讶的是，对手居然使用瞳。

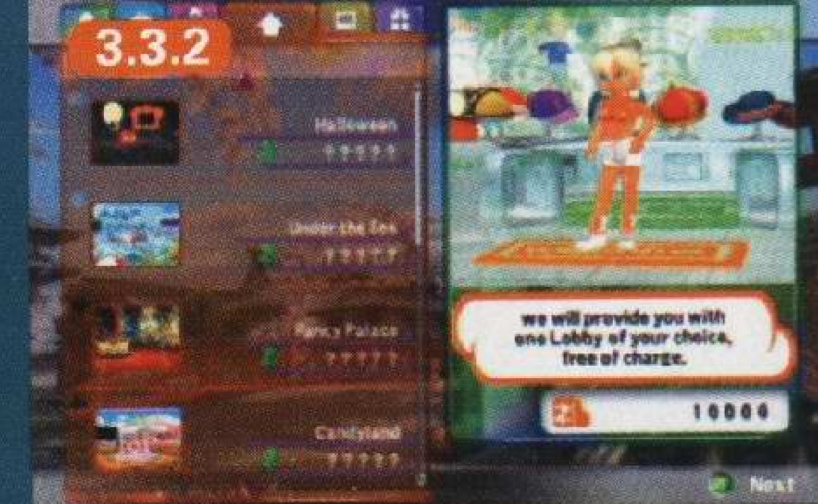


↑大怪又一次为国争光了！大家呱唧呱唧！

■模式三

自建房间战（CREATE MATCH）：如果您的时间相对充裕，愿意建立一个自主的对战房间并欢迎其他玩家的光临，那您可以选择这个模式来实现。选择这个模式的步骤稍微烦琐一些，必须先确立选择自己的房间，即在ZACK的店面购买自己所选定的房屋种类，在各色造型中，挑选一个自己喜爱的风格就是了，之后就可以进入自己的小屋，等待世界各地求战者的来访了。（笔者建立后，发现光临的玩家实在有限……）步骤如下：（图.图示）

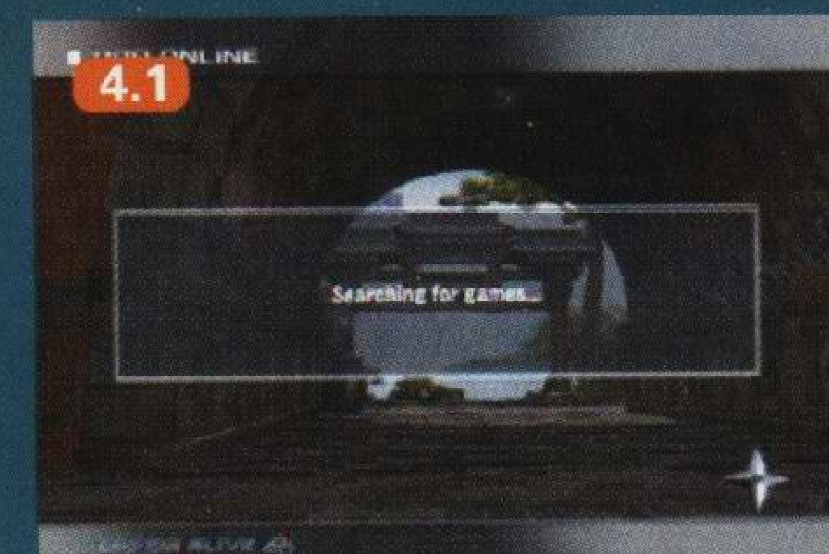




四 世界排名

在对战之后，我们可以进入世界排名（WORLD RANKING）模式中对自己帐号的世界排名进行查询，在这个模式中，我们不仅可以看到自己的排名，也可以看到世界其他玩家的成绩，并对网络对战中选用角色的使用率进行详细的分析。(图.图示）

↓由于网络速度有限，想要打开查询表格需要等一段时间，才能刷新出来。




↑列表中已经有了我的身影。


↑果然还是一些快速目押角色为选用主流。

大怪的网络对战心得

说心里话，在进行网络对战之前，我对于DOA4的整个作战体系和操作架构完全处于懵懂无知的境地。喜爱VF系列的我甚至对于DOA4有着一定的抵触情绪，由于角色过于性感，我被眼前的表象蒙蔽了双眼，认为DOA系列属于没有任何操作实质，只有性感画面与商业卖点的浮夸作品。而编辑部中的众多同伴也确实只将本作品当做一个欣赏性的作品，日日忙于服饰收集的他们自然更不会与本人进行对战。在我眼里，DOA4如同一款ACT作品一般存在着……似乎与BOSS对战是它全部的内容。我应该感谢公司交给我的这篇网络对战心得工作，从我把网线接并到XBOX360开始，我对DOA4的认识从主观意识中开始质变。也正因为与世界各地的高手进行切磋，才让我对这个作品的整体架构有了更为深刻的了解，并以一个优秀的格斗竞技作品的眼光来重新认识这个作品。

大怪比较感兴趣的角色并非什么性感女神，而是运用截拳道，颇有李小龙风范的李剑。从这个人物开始我对于DOA4的整体印象开始转变，在我所经历过的格斗游戏中，可以说没有如同李剑一般将截拳道的快速、喧哗、回转截击的风采发挥至尽，并具有爆炸性视觉冲击力的角色。笔者从李剑的技巧摸索开始，逐渐了解了整个DOA4的复杂系统，并深感游戏整体的架构设计之巧妙。DOA系列一直以反击HOLD的创立著称，但由于在2代时反击威力过大让这个创新系统留下了毁誉参半的评价。其实，系列作品发展到3代时，HOLD的反击威力就已经减弱了很多，很大程度的扭转了2代留下的弊端。如今的4代，HOLD反击威力更为削弱，除了几位重量级角色的反击略有威力之外，其余角色的HOLD反击基本上只能起到攻守转换的目的，而由于威力很小，且反击失误硬直修定极大，让这个防守反击的高级技巧只在关键时刻一用，无法依赖。这个技巧修正的几近完美之后，游戏系统就更为流畅，喧哗感更为突出了。DOA4虽然为一款3D格斗作品，但实际内线与外线移动并不能在对战攻击判定时出现，只能在牵制或对手倒下时进行位置移动，这样貌似传统的空间移动系统虽然略显落后，但却在很大程度上鼓励了进攻。这款游戏的对战对于进攻方绝对有利，依靠HOLD反击是绝对无法获得胜利的，而固化COUNTER的存在让不利方必须在反击HOLD或择防中找到突破口，更给予进攻方地面连携扩大战果的机会。每个角色都有固定的地面固化COUNTER连携与变择，配合喧哗漂亮的多手数COMBO让整个对局充满力度与表现力。当大怪选用李剑进入网络对战后，发现网络上的众多高手都喜爱使用判定与连锁威力见长的男性角色，可见这个作品如果当作一款优秀的格斗游戏来看还是有很多的内涵。我就曾经被一名选用隼龙的高级玩家利用地面固化变择打得找不到东南西北迅速落败。在防守中持续被动又不敢于贸然HOLD的我深切感到了这个游戏在变择方面的深奥。之后利用中远距离牵制获得先手后



的我则很痛快地利用COUTER中的机会骗得对手先手HOLD后，使用主力浮空33P直接击飞对手之后利用固定连携PP6P获得胜利。说句心理话，首先是游戏本身的爽快感让我感到激动，其次是网络对战中我为自己能够战胜别国玩家而自豪。这一切都源自DOA4利用XBOXLIVE所实现的升华。如果今后在XBOX360上移植或制作的经典格斗作品都能够实现如此精彩的网络对决，对于我们这些热血的格斗爱好者来说那是一件何等幸福的事情。但从网络对战中我同样体会到了网络给传统街机产业带来的冲击，如果网络平台的建立再趋成熟的话，今后传统经典的格斗作品如果全部支持网络对战平台，那很有可能街机店铺中格斗玩家的身影会越来越少，本来已经不多的高级店铺也会消亡。这也许是大怪妄自隐忧，但为了保护街机市场的利润，大型格斗游戏制作厂商很有可能选择不提供网络对战的移植方针，不信？？咱们走着瞧……

洛克人X合集

PS2	游戏原名:Mega Man X Collection			
	CAPCOM	29.95美元	2006.1.10	
动作射击	DVD-ROM	美版	1人	60KB

[平面时代射击游戏不灭回忆]

游戏年龄稍长一点的玩家都不可能没有听说过《洛克人》的名字，在FC时代它便已经是家喻户晓的作品，制作人稻船敬二也正是由此成名。《洛克人》系列的作品数量众多，并且衍生出了"X系列"、"Zero系列"等分支。前不久，CAPCOM曾经推出了《洛克人合集》，包括了正统系列中的八部作品。而这次所推出的则是"X系列"合集，其中包含SFC以及PS主机上的6部X系列作品。本作基本上也是以"官方模拟器"的形式制作，其中包含的游戏与原作相比基本上没有什么差别，只是加上了自动存档等一些功能。当然，既然是游戏合集。其中也必然包含了一些隐藏要素。本作中可供玩家解开的隐藏要素主要是一些原画设定，fans们可以通过它们了解一些幕后的秘密。



←游戏中的BOSS都极具个性，想必大家都记忆犹新。

战斗传承

→超级明星洛克人以合集的形式再次登上舞台。

唤起你心中永恒的感动



→《洛克人》系列一向以难度著称，挑战性颇高。

↑系列中的各个知名角色都纷纷登场，极具吸引力。

硬派射击风范 超级经典之作

REVIEW FORUM



本作中实际上一共包括有7个游戏：除了X系列的六部作品之外，还有一部之前并没有公开发售过的《洛克人：战斗追击》，对于系列的忠实拥趸来说绝对具有非常大的吸引力。本作中包含的作品虽然都是以模拟器的形式制作，但毕竟是"官方"版本，比起一些第三方的模拟器可能存在的bug或者瑕疵来，还是要好一些的。隐藏要素中所包含的设定原画也受到fans的关注。



与上一部《洛克人合集》相比，本作还是有一些不足之处的。首先是"X系列"的素质本来就公认不如正统系列，当然吸引力就小了一些。事实上，作为一个历史如此悠久、作品数量如此众多的系列游戏，想要一直保持相当的素质水平也是不太现实的。其次，上一部《洛克人合集》被誉为所有的合集类游戏中制作最富有诚意、最用心的一部，隐藏要素非常丰富。而本作则只是用一些原画来充数，虽然不能说毫无意义，但毕竟是差了一些。

别拿"X系列"不当回事儿

只要是听说过《洛克人》这个名字的玩家就一定知道它向来都是以难度著称，不过X系列在动作更加丰富、系统更加复杂的同时，难度也比正统系列要下降了一些。久而久之，有些玩家心中就留下了"X系列很容易"的印象。不过正所谓没有调查就没有发言权，不去亲身尝试一下的话是很难得出正确结论的哦——X系列只是相对容易一些而已，其实总体难度还是颇高的。想要成为《洛克人》高手，还是得下一番工夫才行啊。

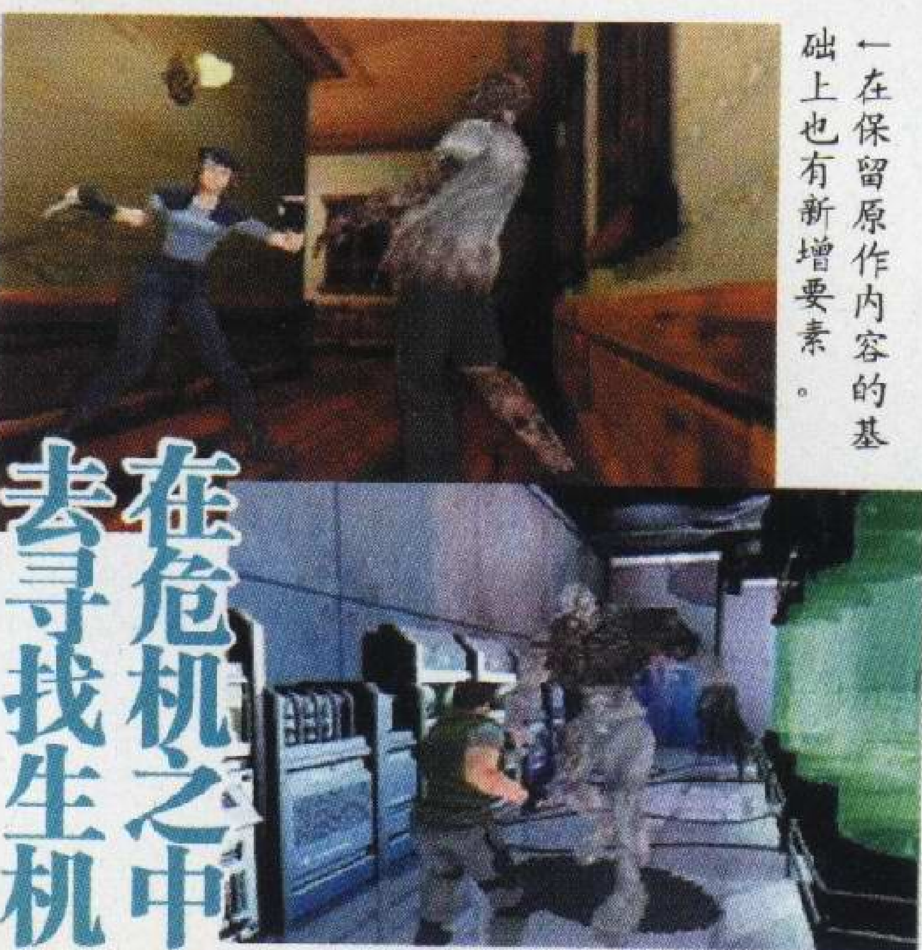


生化危机·死寂

NDS	本刊译名：Bio Hazard • Deadly Silence			
	CAPCOM	5040日元	2006.1.19	
动作冒险	卡带	日版	1-2人	1Gb

[具有诚意的经典作品复刻版]

以NDS的机能推出《生化危机》并不是什么了不起的事情，不过作为一个"生化饭"，能够在掌机上玩到当年自己为之痴狂的游戏，也算是个不大不小的惊喜。本作中有Classic和Rebirth两个主要游戏模式。Classic模式基本上是移植自PS版，游戏流程没有明显的差异，但是加入了一些快捷转身（十字键后方向+B键，在正统作品中这是三代才开始加入的动作）、快捷取出匕首（四代中加入的动作）等要素，使得操作更为便利。Rebirth模式在游戏难度、敌人配置等方面有所改动，有些地方类似于NGC的《生化危机》重制版——当然，画面就休想达到NGC的水平了，呵呵。此外，Rebirth模式中还加入了以第一视角形式进行的"白刃战"，甚至还可以发动"一闪"。



←在保留原作内容的基础上也有新增要素。

在危机之中去寻找生机



←在掌机屏幕上看起来游戏画面还算不错。



开创动作冒险游戏时代 里程碑式的超大作

REVIEW FORUM



游戏的移植度还是非常令人满意的，除了屏幕较小之外，NDS版比PS版没有任何的缩水，连片头的真人出演CG都原样保留了下来，让人似乎重回了当年的岁月……扮演Wesker的那位老大还真是酷毙啊。游戏中的语音效果也相当到位。Rebirth模式的流程和配置有了一些变化，使得已经对初代玩的滚瓜烂熟的玩家也还能找到一些新鲜的东西。整体来说很值得一玩。



如果要说这个游戏好的话，更多的应该归功于当年初代的绝佳素质。除了移植的部分之外，一些新增的要素就不是那么令人满意了。Rebirth模式中的第一人称视角白刃战只能在固定地点自动发动，没有什么自由度可言。"一闪"的判定也过于宽松了。联机模式下两个玩家居然不能互相看见，而只是以一个三角形光标的形式表现在对方的屏幕上，实在是很滑稽。这些新增的要素基本上都没有什么耐玩度，体验一下之后很快就让人失去兴趣。

用掌机来表现的恐怖?

掌机毕竟是掌机，移植度再高也不能100%重现原作，最起码在小小屏幕上，就不可能展现出丧尸的恐怖来。因此要将它看成真正的"生化危机"，还是差了那么一点意思的。双屏的运用在本作中也显得比较牵强，上屏显示地图、子弹数量和角色的体力，方便是方便，不过没什么必要。而使用触摸屏功能的白刃战以及一些需要用触摸屏来解决的谜题，也是象征意义大于实际意义。总的来说，虽然本作的素质不低，但还是缺乏让人眼前一亮的感觉。





幕末浪漫·月华的剑士 1&2

PS2	游戏原名：幕末浪漫月华の剑士1·2			
	SNK PLAYMORE	3990日元	2006.1.12	
格斗	DVD-ROM	日版	1-2人	68KB

[月中无尽芳华飘然散落月下]

英雄的暮年往往是在对往日辉煌的追忆中度过——SNK现在大概就是这样。尽管这些年来它还时不时地推出一些新作，但是对玩家来说不能忘怀的仍然是当年的那些经典作品。SNK也就乐得顺水推舟地将一些旧作重新拿出来卖一遍。从前一阵的《拳皇》、《合金弹头》、《饿狼传说》，到这一次的《幕末浪漫·月华的剑士 1&2》，而预定发售表上也还有一串游戏在排队，让人看了不知道到底是应该感到高兴呢，还是感到悲哀。

说回到"月华的剑士"上来，它是SNK延续《侍魂》系列之后的又一部刀剑格斗力作。而且它并没有被《侍魂》的框架所局限，而是建立了自己的独特风格。相对于《侍魂》的硬朗，《月华的剑士》更加细腻华丽，系统也相对复杂一些。从初代开始，就确立了每个角色分为"力"、"技"两种性质的基本系统（二代中还增加了隐藏的"极"属性），加上弹挡、潜在奥义、目押乱舞技等等在当时还比较新鲜的要素，让人们深深地迷恋其中。这一次推出PS2版本，希望也能让更多的玩家认识它的魅力。

志向各自不同的格斗家在真剑对决中相逢!!





↑鷲冢庆一郎是新撰组的代表人物。

→《月华的剑士》的格斗系统自成一派，具有自己独到的特色。

REVIEW FORUM



怀旧！当然是怀旧。2D格斗已经风光不再，留给我们只是一些闪光的记忆碎片而已。当我们再次面对这样一款曾经带给我们无数乐趣的游戏时，真的不用去对它评头论足。也许你觉得它的系统现在已经落伍，也许你觉得它的平衡性有待商榷，但是这些都不重要了，我们只需要静心地享受一番而已。另外，本作中还加入了对联机对战的支持，你可以通过PS2网络来寻找对手，也算是非常有价值的功能之一了，可以加上十分评价！



其实"复刻"本身就是一种不值得提倡的行为——这句话好像我已经说过很多遍了。抱着以前的业绩不肯松手，怎么会有前途呢？更何况这些街机游戏的所谓复刻版，说白了就是一个模拟器而已。如今的显示设备都已经奔着40寸以上去了，看着屏幕上那些"颗粒"状的人物，实在是不爽到了极点。虽然支持联机对战，但是如今这年头在网上找能对战这个游戏的人也不是什么容易的事情，除了对于那骨灰级玩家，恐怕吸引力不大。

关于人设的悬案

漫画《浪客剑心》作者和月伸宏是一个游戏迷，而SNK的几部作品也跟他有说不清道不明的关系：首先是《斩红郎无双剑》中的绯雨闲丸人设有抄袭《浪客剑心》主角绯村剑心的嫌疑，以至于很多读者询问是不是和月为这个游戏做的人设，和月还特地声明说自己和游戏并无关系。"月华"系列中的斩铁、鷲冢庆一郎等人就更是让人一眼就能看出来在《浪客剑心》中对应的人物……不知道其中到底有什么内幕呢？呵呵。





变形金刚（导演剪辑版）

PS2	游戏原名:Transformers (Director's Cut)			
	ATARI	49.99美元	2005.9.2	
射击	DVD-ROM	美版	1人	48KB

[经典之作唤回儿时美好记忆]

其实这一款《变形金刚》并非最新的作品，不过近期ATARI又推出了它的导演剪辑版，而它的优秀素质也使得我们有必要借这个机会向大家郑重推荐一下这个游戏。

相信动画《变形金刚》是很多与小编同龄的人心中永恒的记忆，"博派"与"狂派"的争斗是大家下课后讨论最激烈的话题。而在由动画改编的众多游戏中，可以毫不夸张地说，本作绝对是最好的一部。即使对于一个没看过原作动画的人来说，仅仅以一个射击游戏的标准来评价，它也可以称得上佳作。玩家可以选择擎天柱、激射、红色警报三人进行游戏，而最具特色的系统就是在游戏中可以得到很多附件，它们各自具有不同的功能，或者是作为附加武器使用。而你最多可以装备四个附件，不同的搭配组合能衍生出无穷的乐趣。



↑射击的手感足以令玩家满意。



↑"博派，变形！"变形的要素，在游戏中当然不可或缺。



→游戏中的场景制作非常用心，地形多变而且都十分精细，令人叫绝。

←作为一个射击游戏来讲本作也是非常优秀的。

博派与狂派的争斗在无限空间中展开

REVIEW FORUM



第一眼看到这个游戏就绝对能够让你大吃一惊，其画面素质在PS2上几乎已经是一流水平。游戏开始后的树林场景色彩效果鲜艳，整体给人一种清澈透亮的感觉。角色的身体部件也刻画得相当细腻，原作的fans一定会非常感动。射击、爆炸时的火光效果十分出色，甚至当角色撞到障碍物时也会火花飞溅。作为改编游戏，在很多细节方面都刻画得有板有眼，非常好地保留了原作风格。附件收集系统也有很高的可玩性。



对这样一个游戏再吹毛求疵似乎有点不应该，但世界上毕竟没有完美的事物。虽然本作的射击手感确属上乘，但还是有一些小的瑕疵。首先是角色移动不够灵活，在很多时候只能与敌人硬碰硬地交火，对于敌人发射的子弹很难做出有效的闪避动作。当然这一点可以理解为制作者想要表达巨型机器人的那种厚重感，但游戏毕竟是游戏，过分追求忠于原作也未必是好事。其次系统设定中只能设置纵向轴逆转而不能设置横向轴，可能会带来一些不便。

混乱的译名让人头大

《变形金刚》是一个历史悠久的系列，前后登场的角色数量众多，必然就给翻译工作带来了不小的麻烦。再加上大陆版翻译和港台版翻译的差异，使得译名更加混乱。即使是像"擎天柱"、"威震天"这样的核心人物，也有"柯柏文"、"麦加登"之类的名字来"混淆视听"，其它那些次要人物的名字就越发莫衷一是了。除非是发烧级的动画迷，面对这些译名时恐怕是免不了要头大的吧！



SoCool NO.4 简介

中国第一本适合街头人群追求时尚资讯的潮流刊物
报道波鞋、潮装和前卫事件的『搜酷』

眼看春节将至，大家的春节礼物准备好了吗？不知上次中奖的朋友是否已经收到了我们的新春贺礼。这次我们还将继续推出精品大礼，以及超级丰富的潮流资讯。不论你是爱鞋还是爱衣，都够你瞧的。如还犹豫什么，既享受视觉盛宴、又能得到超级实惠，一定记着《搜酷》——it's SoCool！



Yangkicks

青春踢馆

New Balance 574
原始诱惑

中国顶级Sneakers撰稿人的特别专栏。在这里，美文加美图的陶醉欣赏，从超级鞋款写到街头文化，无论您的Sneakers历史是长是短，"青春踢馆"都将给您带来不一样的品鞋体验。以下是本期内容的简述。

色彩迷人的复古跑鞋，已经成为任何潮流时尚人士的必备品。New Balance 正是复古跑鞋中的代表昔日名动天下的MT 580，历经改版，易主等变迁依然潮劲不退，成为New Balance 最为经典的复古跑鞋。而时下在潮流热炒的是借MT 580 铁三角解散之机迅速上位的New Balance 574……



WINTER JACKETS

决战寒冬的关键外套

最完整外套总特辑！
如果错过怎能了得

冬天是否总是觉得牙齿打架，直哆嗦呢？本次小编搜罗了尽可能多的外套，并且手把手教你这些外套的搭配技巧，将所有的温暖装起来一并砸向你，不怕你嫌不够，就怕你招架不住！等着瞧吧！





THE EVOLUTION OF AIR

JAPAN AIR MAX 360发表会报道

全方位气垫鞋奥妙全揭密

牢牢抓住 AIR MAX360 在亚洲的首次技术公开现场，紧紧盯住设计师们的奇思妙想，加上整个NIKE 气垫鞋发展的历史脚部，这个单元，将让喜欢了解气垫科技的你，彻底掌握NIKE AIR 的现在、过去和将来。





本期读者最受实惠内容

为满足更多亲爱读者可以获得价值高额的特别大奖，因此我们特地将本期的头奖名额扩大了十倍。总共20名幸运读者，将会得到由Levi's公司提供的，价值600元的Levi's腕表。机会难得，不容错过哦！



All About adidas

全球闻名的经典运动品牌adidas，有着太多可以表白的故事和历史。这期，我们综合了历史的见证，为大家送上了精彩好看的adidas发展史，以及一些最新产品的精华简介，喜欢让自己充实一下的朋友，这可是相当值得好好一看的单元哦。

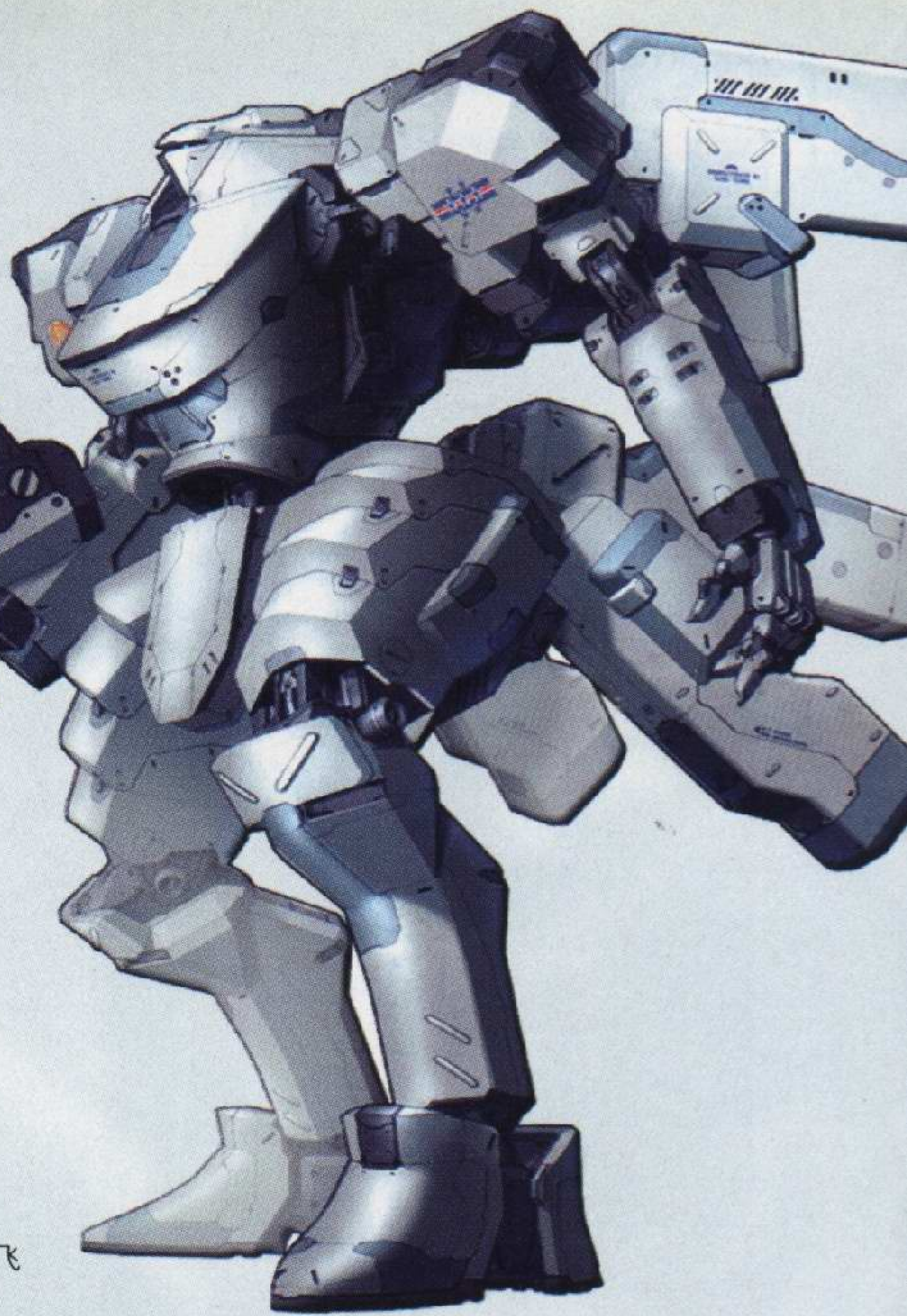


What is LOMO?

是谁总喊着要认识LOMO 的？这次让小编说破了嘴，跑断了腿，找到了LOMO 新贵Horizon。啊？你还不知道LOMO 是何种东东？天啊，山顶洞人真是不少啊！快进来瞧一瞧、看一看，你便知道啥叫潮流新宠了！







□文/雪飞

系统指南

游戏菜单

ニューゲーム：开始新游戏。
ロードゲーム：读取记录。
コンティニュー：读取战斗记录。
オプション：游戏设置。
シアター：观赏游戏精彩CG。
FMO情报：前线任务ONLINE介绍。

战前菜单

作战：再次详听作战指示。
详细情报：放大地图，仔细观看敌我双方。
ハンガー：改造机体。
パイロット：为驾驶员学习、更换技能。
シミュレーター：模拟战斗：第一个选项是群体模拟战斗；第二个选项是单人生存模式；最后一个选项返回。
アリーナー：赌博模式。单人挑战赛，胜利后按赔率获取赏金。
システム：存档读档，游戏设置。
出击：进入战斗。

“四P”详解

CP：也就是金钱。
RP：改造机体部件用，一般需要消耗1RP。
EP：驾驶员学习技能用。
AP：行动点数，在战斗中移动、攻击都要消耗此数值，根据人物的AP回复值每回合自动回复。

LINK系统

战斗系统中最重要的部分之一。简单说来就是连携攻击。首先使用武器的手臂必须装有LINK技能。比如说沃鲁达装备了左手KN、PB、RD、SD武器LINK攻击的技能，那么在战斗中同伴向沃鲁达左手攻击范围内的敌人发动攻击时，沃鲁达无论行动与否，在AP值允许、非LINK使用不能状态和没有障碍物阻挡攻击的情况下，也会向敌人发动攻击。最多可以全部小队成员向一名敌人发动LINK攻击。由于本作的机体攻击力较低，因此必须熟练使用LINK系统才能顺利过关。

PS2	本刊译名：前线任务5：战争之痕			
	SQUARE-ENIX	7140日元	2005.12.29	
战略角色扮演	DVD-ROM	日版	1人	469KB



MISSION 01

胜利条件 敌方机体全灭　失败条件 己方机体全灭

二十世纪末，一座新的岛屿因隆起现象浮出水面，并被命名为哈夫曼，因为该岛屿的地下资源丰富，O.C.U.和U.S.N两国都向此小岛移入了大量居民，因发展迅速小岛的面貌也焕然一新。在一个阳光明媚的早晨，沃鲁达骑着自己新买的自行车在广场前与其他两名小伙伴会合，大家玩得非常高兴，并且拍照留念。当正要再拍摄一枚照片的时候，一枚导弹击中了远处的商店，随后在城市中出现了大量的机器人和武装直升机，在原本平静的城市中掀起了一场血雨腥风。人群立刻恐慌不安四处逃窜，沃鲁达和小伙伴们也立即逃走，但沃鲁达舍不得自己的爱车，在掉头回去想骑回爱车时，一台巨大的战斗机器人挡在了他的面前。同行的黄发少年古兰见沃鲁达已经被眼前的景象惊呆，听不见自己的呼唤更不能行动，便奋不顾身地冲了上去……

此后O.C.U.和U.S.N两国为了争夺岛屿的拥有权，持续了一场长达两年的战争，虽然之后将小岛一分为二，但小规模的战斗并未停止，并且最终再次演变为一场全岛规模的战争。而沃鲁达也在战争中逐渐成长为一名战士，并且在战场上表现出色，成为了小队的领袖。此时高科技的产物：人形战斗机器由于机动性优秀，战斗力强劲已经成为了战场上的主要作战武器。

●敌方机体：普通机体三架
●己方机体：沃鲁达
★作战要点：入门指导关，敌人不会对玩家造成威胁，几乎没有失败的可能，只要按照教官的指示行动便可轻松取胜。注意选择战斗使用的武器，远程和近战的武器都应熟悉一下。



MISSION 02

胜利条件 敌方机体全灭　失败条件 己方机体全灭



与其他学员对话后出门去司令部转转，返回后再与学员们对话，沃鲁达正式成为机器人驾驶员。这次考试及格的成员全是精英中的精英，但可惜连庆祝的时间都没有，便要投入对O.C.U.的报复性战斗。会议结束后可以在基地四处走走，最后选择箭头标志出击。在战斗开始前，沃鲁达发挥了领袖的作用，安慰同行的伙伴不要紧张，而他却更是担心幼年的好友古兰在敌方阵营。

●敌方机体：普通机体四架
●己方机体：沃鲁达、达蒙
★作战要点：虽然敌人机体数量较多，但只有一架普通机体完整，剩下的全都受到了不同程度的伤害。达蒙的主要作战武器为远程武器，近战能力较弱，在战斗时需要注意他的AP值数和弹药数量。让沃鲁达和达蒙相互配合，一远一近将敌人逐个击破。



MISSION 03

胜利条件 敌方机体全灭　失败条件 己方机体全灭

战斗结束后，沃鲁达看到了一辆自行车躺在路旁，而这辆车却与自己当年的爱车完全相同。这辆车立刻勾起了沃鲁达的回忆，想起当年古兰因为搭救自己而受伤，想起和兄弟离别时的往事。这时敌人的机体出现，并向沃鲁达的部队发起了攻击。



●敌方机体：强盾一架（古兰驾驶）、普通机体三架
●己方机体：沃鲁达、达蒙
●己方援军：朗迪、普通机体一架
★作战要点：战斗开始后沃鲁达和达蒙向右侧移动，第三回合援军出现。由于敌人会使用穿透性武器攻击，所以我方队员尽量不要站在一条直线上。可以让大众脸的杂兵站位靠前，充当炮灰。达蒙在后方使用远程攻击。敌人的炎阳没有远程攻击兵器而且移动缓慢，应该拉开距离将其消灭。此外还要注意建筑物对武器的影响，在以后的战斗中也要注意到这地形因素。



MISSION 04

胜利条件 敌方机体全灭　失败条件 己方机体全灭



古兰从被击破的机体中出来后，轻松自在地点上了一根雪茄，完全没有战斗失败的沮丧，而且夸奖沃鲁达的战斗水平高超。面对着昔日的伙伴，也是自己的救命恩人，沃鲁达心中感慨万千。（回到基地后去找人对话，然后再去俘虏收容区找古兰）虽然古兰身为俘虏，但依然悠然自得。三名儿时的好友再次相见，虽然场所有些不适，但是三人仍然感动异常。分手时古兰将自己的物品赠给沃鲁达作为纪念，随后被押上了囚车。目送着好友的离去，沃鲁达和朗迪更加期盼战争能够早日结束。

一年后沃鲁达小队在执行日常的巡逻任务时，进入了新的战斗。

●敌方机体：敌方机体：炎阳一架、普通机体两架、K-78战车两辆
●己方机体：沃鲁达、达蒙、朗迪、普通机体一架
★作战要点：对新出现的战车使用达蒙的远程飞弹攻击和沃鲁达的近战攻击比较有效。普通机体的任务还是吸引敌人火力，注意活用朗迪的回复和修理。



MISSION 05

胜利条件 敌方机体全灭　失败条件 己方机体全灭

战斗胜利后新队员杰米入队，沃鲁达小队得到了新的任务。（可以去食堂对话，可入手1RP，最好再去格纳库强化一下自己的机体，也可以去赌博或者竞技。）战斗开始后敌人火力强力，迅速突破了己方的防线，沃鲁达小队立刻按计划投入战斗。



●敌方机体：普通机体五架、武装直升机两架
●己方机体：沃鲁达、达蒙、朗迪、杰米
★作战要点：敌人能力不弱而且数量较多，攻击战场上的汽车可以导致爆炸，会损耗周围敌人的大量体力，必须好好利用。武装直升机比较讨厌，移动不受地形限制。在战斗时一定要集中火力优先消灭体力较低的敌人，切莫东一榔头西一棒子。此外还要注意敌人的攻击范围，利用地形优势尽量减少己方机体的体力损失。



MISSION 06

胜利条件 敌方机体全灭　失败条件 己方机体全灭

●敌方机体：普通机体四架、战车两辆
●己方机体：沃鲁达、达蒙、朗迪、杰米、克里丝汀
●敌方援军：四架机体
★作战要点：新队员克里丝汀的左腕装有（KN、PB、RD、SD武器LINK技能装备），以后要好好利用LINK技能，连携攻击可以消耗敌人更多的体力。在战斗中利用克里丝汀和沃鲁达的近战LINK，可以迅速消耗敌人身体体力。因为敌人还有四名援军，因此在战斗中要注意弹药的使用数量，在战斗前最好购买背包装备，以便在苦战中恢复体力。战车的远程攻击比较烦人，但近战和飞弹对其可造成很大的伤害。



虽然沃鲁达小队作战英勇，并且利用地形歼灭了敌人整队的兵力，但总部却下达了撤退的命令。尽管大家对敌人的反常举动感到疑惑，但是作为战士还是要坚决执行命令。回到基地后沃鲁达小队又有了新队员加入—克里丝汀，她的近身作战能力相当出众。





MISSION 07

胜利条件 敌方机体全灭　失败条件 己方机体全灭

●敌方机体：普通机体十架、武装直升机两架
●己方机体：沃鲁达、达蒙、朗迪、杰米、克里丝汀、吉姆
★作战要点：可以在战斗前为新队员吉姆装备上左腕MG、SG、FT类武器LINK道具。虽然本关的敌人数量较多，但是会分批行动，而且本关的地形对我方非常有利。活用好LINK系统快速击破敌人第一批进攻的两架机体后，继续留在原地等待。第二批进攻的是敌人的主力部队，此时则必须注意体力的回复，让达蒙和狙击手杰米全力攻击武装直升飞机，争取在敌人的地面部队赶到前将其击破。之后利用地形的优势，并使用吉姆的背包限制敌人的行动，逐渐将敌人来犯部队歼灭。消灭掉敌人的主力部队后，我军可以选择出击，并可以攻击地图上的汽车使其爆炸，消耗周围敌人的体力。但是需要注意自己的站位，因为敌人也会使用这招。

沃鲁达小队消灭了眼前的敌人后，再次收到了总部发来的撤退命令，原来敌人向U.S.N.的基地发起了攻击，如果前线阵地失守，连国家的首都都会受到威胁。在罗兰多大佐一番鼓舞人心的演说下，全体战士热血沸腾，决心用自己的双手保卫自己的家园。由于敌人突然来犯，各小队并没有时间休整便立刻参加了战斗，沃鲁达小队加入了新的成员吉姆。



MISSION 08

胜利条件 敌方机体全灭　失败条件 己方机体全灭

战斗越发激烈，敌人出动了巨大的战斗兵器。沃鲁达小队接受了友军的邀请前往支援。虽然战斗紧张激烈，敌人就在前方，但是朗迪还不忘记开上几句玩笑，为大家缓和一下紧张的气氛。

●敌方机体：普通机体五架、武装直升飞机三架、战车三架、BOSS：B-2
●己方机体：沃鲁达、达蒙、朗迪、杰米、克里丝汀、吉姆
★作战要点：本关的关键是迅速灭敌，因为敌人也可以发动LINK技能连携攻击。本关的地形开阔，很容易被敌人包围，因此更要利用好沃鲁达和克里丝汀的LINK攻击，在最短的时间内将敌人歼灭。攻击敌人BOSS前最好先将杂鱼清光。由于敌人BOSS的能力较高，所以在攻击它之前提前站位，只让一名队员主动攻击。这样做虽然会耗利比较多的回合数，但安全系数较高。



MISSION 09

胜利条件 敌方机体全灭　失败条件 己方机体全灭

沃鲁达小队顺利完成任务，但忽然在屏幕上显示出敌方超级机体正在逐渐靠近，而且移动速度迅速，在几秒钟内便出现在沃鲁达小队面前，超级机体的出手狠辣，转瞬间便将不及反抗的沃鲁达小队全灭。沃鲁达逃出机体后与超级机体的驾驶员对话，发现他竟然就是古兰。可惜现在的古兰似乎已经忘记了当年的友情，并且面对毫无反抗能力的朗迪痛下杀手，随后扬长而去。朗迪在临终前紧紧握住沃鲁达的双手，嘱咐沃鲁达不要责怪古兰，因为这就是战争。出



在基地里与人对话，先按下三角键，再按圆圈便可使这名人物为同伴，但他们只能替换后四名人物上场战斗。本次的攻略则是以电脑内定人物出阵战斗。





席了朗迪的葬礼后，沃鲁达一个人收拾他的遗物，发现了当年的照片，沃鲁达心中更是悲伤异常……

但时间并不会因为朗迪的死而停止，沃鲁达也没因为朗迪的死而消沉，而是回到了训练部队，每日在教官的责骂下刻苦训练。沃鲁达只是沉默寡言地进行训练，教官的激励性言语对他并没有任何作用，也许沃鲁达还是不能从失去朗迪的悲伤中走出来。不过多日的训练并没有白费，沃鲁达被美女长官选中，加入了特殊的作战部队，但是他却与其他队员完全不同，脸上没有表露出丝毫的喜悦之情，而这一切却都被美女长官看在眼里。沃鲁达小队的新任务是压制敌人导弹基地，并有新队员艾多瓦多加入。(出击后出现战斗选择，这里选择的是强袭登陆。)

●敌方机体：普通机体六架、战车两辆、炮台三座
●己方机体：沃鲁达、达蒙、杰米、克里丝汀、吉姆、艾多瓦多
★作战要点：新队员艾多瓦多有修理背包，而且能力不弱。新出现的敌人炮台可以大范围攻击，但好在不会移动，因此我方队员要注意站位，千万不要过于密集。战斗开始后请先将距离己方队员最近的一座炮台消灭，然后全军向上移动击破两辆战车。随后全军逐渐向剩下的两座炮台靠近，消灭沿路的杂兵。当只剩下两座炮台和两名杂兵时，可以让达蒙远距离攻击炮台，然后全军撤退到炮台的攻击范围以外，并在此处消灭掉被引出的杂兵。最后则是在修理机体的支持下，将不能移动的两座炮台逐一歼灭。



MISSION 10

胜利条件 敌方机体全灭或敌方建筑物全灭　失败条件 己方机体全灭或超过26回合

攻入敌人基地后，上级下达新的作战指示，沃鲁达小队立刻迅速行动。

●敌方机体：普通机体八架、建筑物七座
●己方机体：沃鲁达、达蒙、杰米、克里丝汀、吉姆、艾多瓦多
●敌方援军：普通机体三架
★作战要点：时间非常紧迫，必须抓紧每一回合迅速消灭敌人。想全灭敌建筑物比较困难，可选择全灭敌方机体达成胜利条件。战斗一开始全体人员迅速向上，将最近的三名敌人消灭，然后全军掉头将左侧的敌人和赶来送死的援军全部歼灭。此时应该有一名敌人会绕过建筑物袭来，为了节约宝贵的时间，现在先不要理会他，应抓紧时间进入敌人基地。顺利的话，在全歼了敌方基地内残敌之后，这名敌人会正好进入我方的包围网。



MISSION 11

胜利条件 巨大机动兵器击破或者敌方机体全灭　失败条件 己方全灭或扬陆艇全灭

战斗结束后，支援而来的武装直升飞机被隐藏的巨大机动兵器击落，沃鲁达小队立刻进入了复仇之战。这次的战斗除了消灭敌人巨大机动兵器以外，还要保护好搭载机体撤退的扬陆艇，否则会直接导致任务失败。

●敌方机体：普通机体八架、巨大机动兵器两架
●己方机体：沃鲁达、达蒙、杰米、克里丝汀、吉姆、艾多瓦多
★作战要点：全歼敌军的难度非常大，必须一开始就快速击破挡路的巨大机动兵器，然后全军移动，在杂鱼攻击扬陆艇前将其击破。最后则是迎击敌人最后的攻击。但敌人的最后一批兵力除了巨大机动兵器外还有五架普通机体，战斗难度较大。因此最简单的方法还是直接集中火力，将巨大机动兵器击破过关。此外还要在战斗中，注意保护好我方没有攻击能力的扬陆艇。



MISSION 12

胜利条件 敌方机体全灭　失败条件 己方机体全灭

沃鲁达小队刚刚到达海岸，接应而来的扬陆艇却有两艘被击沉。原来刚才被沃鲁达小队击破的巨大机动兵器又站了起来，并发动了这次攻击。沃鲁达小队只得强忍着肉体的疲劳和弹药不足的危险，准备再次投入战斗。关键时刻海上的一枚巨大炮弹为沃鲁达小队解了围，原来是美女琳少佐亲自出马，驾驶着机器人瞄准射击，将两部巨大机动兵器彻底摧毁。安全返回自舰后，琳少佐为大家布置了下次的战斗任务，展示出了自己的领导才能。不过在空降途中，协同作战的友军部队指挥官海库塔却把这为美貌的少女气得火冒三丈……

●敌方机体：普通机体十六架、武装直升飞机四架
●己方机体：沃鲁达、达蒙、杰米、克里丝汀、吉姆、艾多瓦多、友军机体六架
★作战要点：战斗前最好事先购买回复和修理的背包或者全回复背包。沃鲁达小队和友军部队被分为四组，分别对抗四个方向的敌人。分组时应该注意我方队员能力的平衡，每组都要有主攻队员和回复队员。我的分组是沃鲁达、达蒙、艾多瓦多；克里丝汀、杰米、吉姆这样两组。战斗时一定要活用LINK系统，挑准一名敌人全力攻击。援军的能力很强，尤其是指挥官海库塔，而且还都装有不错的背包，并归玩家指挥。由于援军的级别和能力较高，因此最好把武装直升飞机吸引到他们这两组，以降低沃鲁达小队的作战压力。



MISSION 13

胜利条件 敌方机体全灭　失败条件 己方机体全灭

●敌方机体：普通机体十七架、武装直升飞机三架
●己方机体：沃鲁达、达蒙、杰米、克里丝汀、吉姆、艾多瓦多、琳、战车两辆
★作战要点：本关要打一场激烈的巷战，地形非常复杂，我军被分成了三个小组。琳的初次登场战斗，她的能力不弱，并且会修理。三个小组中最危险的是在琳这侧的小组，因为他们要面对四架普通机体和一架武装直升飞机，这一小组更要利用地形战斗，可以将沃鲁达安排到这一小组，以他的能力和体力应该可以支撑上一阵。将这一小组的三名成员全部进入旁边只能容纳一架机体通过的小巷中，让沃鲁达站在第一个充当肉盾，琳在后面专心负责回复，另一名队员则可以在远处协助攻击。另两个小组在战斗开始后，沿路消灭零散的敌人后会流，然后去帮助沃鲁达小组消灭残敌。最后三个小组集中后，击破路障将残余的敌方五机体全歼。

沃鲁达和海库塔一边眺望着远方的大海，一边侃侃而谈。原来海库塔曾经和琳少佐一起战斗，并告诉沃鲁达在琳的房间内有很多很多的照片，让沃鲁达吃了一惊。通过这次的合作，海库塔对沃鲁达的实力赞不绝口。此时两人话题中的琳少佐赶到，被海库塔气得暴跳如雷的美女竟然拔枪射击，看来美女发火真是非同小可！幸亏她的子弹只是表示威吓和不满，并没有命中海库塔，只能眼看着他得意而去。琳少佐自然不能善罢甘休，把一腔的怒火发泄到了可怜的沃鲁达身上，并命令沃鲁达忘掉刚才听到的一切。

新的战斗任务是职员友军越过国境线，沃鲁达小队则要负责占领敌人的城市。让大家大吃一惊的是，这次的战斗琳少佐也亲自披挂上阵。而少佐下达的



死命令则是全员生还，这更让士兵们感动不已！（这次的战斗选择是空降进入）

战斗相当激烈，城市也在硝烟中变成了废墟。友军的战斗相当顽强，几名士兵使用火箭筒击倒了敌人的机体，但可惜的是它迅速地站了起来，在众人惊讶它的再生能力时出手射杀了多名友军士兵。在这关键时刻，沃鲁达从空而至，一枚炮弹便彻底解决了刚才还张牙舞爪的敌人。



MISSION 14

胜利条件 敌方机体全灭　**失败条件** 己方机体全灭



●敌方机体：普通机体六架、战车两辆、炮台两座
●己方机体：沃鲁达、达蒙、杰米、克里丝汀、吉姆、艾多瓦多、琳
★作战要点：非常轻松的一战，战斗一开始先将炮台击破，然后逐一将分批而至的敌人歼灭即可。稍加注意回复便可顺利过关。

成功压制住敌方都市后，沃鲁达小队顾不上休息，就要与军队一起继续前进。（为了避免在狭窄的地形中战斗，这里的选择是密林回避）



MISSION 15

胜利条件 敌方机体全灭　**失败条件** 己方机体全灭

虽然沃鲁达小队马不停蹄，但穿越过密林到达基地还是晚了一步，基地已经被敌人占领，沃鲁达小队只得再次战斗，以武力将基地夺回。

●敌方机体：普通机体九架、炮台四座
●己方机体：沃鲁达、达蒙、杰米、克里丝汀、吉姆、艾多瓦多、琳
★作战要点：战斗前最好给吉姆装备上RANK6的背包，用以在战斗中限制敌人使用回复道具。本关的敌人虽然数量不多，但都带有大量回复体力的道具，如果不能迅速歼灭，敌人将越聚越多。战斗一开始我军被分为两个小组，消灭掉两只杂鱼后让两个小组合流，一起将最近的炮台摧毁。此时敌人剩下的七架机体将逐渐向我军靠拢，此时迅速歼敌则是取胜的关键。在战斗时要远离敌人炮台十格以外，因为炮台的攻击力相当恐怖并且是范围攻击。如果被炮台的杂鱼同时攻击，我方队员恐怕会有阵亡的危险。不过炮台的范围攻击不分敌我，因此可以派遣一名体力超高的队员将杂鱼吸引到炮台的攻击范围内，共同接受炮弹的洗礼，但必须注意体力的回复。将全部杂鱼歼灭后，则要让吉姆限制住炮台的攻击，同时注意回复，全力将炮台摧毁。



MISSION 16

胜利条件 敌方机体全灭　**失败条件** 己方机体全灭或特殊建筑全灭

占领了敌人基地后，敌人迅速反扑，沃鲁达小队没有时间休息便要立刻投入战斗。但本战的目的只是坚守阵地等待援军，因此不用再节约弹药，可以放手一搏。而且我军还有四门炮台支持，对付小股的敌人自是不在话下。

●敌方机体：普通机体十七架
●己方机体：沃鲁达、达蒙、杰米、克里丝汀、吉姆、艾多瓦多、琳；炮台四门
●敌方援军：装甲战车一辆及援军多批
★作战要点：本战我方虽然有四门炮台火力增援，但是战斗难度却一点不低。最初登场的敌人机体多达十七架，而且在消灭掉一定数量的敌人后还有多批援军不断增援。装甲战车皮糙肉厚而且被打爆后还会变形为武装直升飞机。在战斗开始，我军最前线的两门炮台是战斗的主力，利用他们的范围攻击可以大幅削减敌人的体力，而沃鲁达小队队员们则可以从中得利。由于炮台的弹药只有五枚，因此必须节约使用，当把敌人的机体双手武器打坏后，请将攻击目标转移攻击那些有能力战斗的敌人。战斗刚开始时一定要派遣补给机体为炮台补充体力，免得还有残存炮弹时便被敌人破坏。装甲战车的攻击力不高，可以暂不理会，全力消灭其他的机体，当其他的机体都被歼灭或是没有攻击能力后再全力将其消灭。由于敌人带有大量回复体力的背包，吉姆在本战的作用更是突出。本次战斗的任务是保护基地，玩家更要认清哪些敌人的攻击目标是建筑物，哪些敌人的攻击目标是我方机体，对于那些攻击建筑物的敌人要优先消灭。虽然装甲战车会变形为武装直升飞机，而且变形后的目标是建筑物，但此时已经不会对玩家造成任何威胁。将其击破后，玩家便可以轻松地将地图上残留的那些没有攻击力的废柴歼灭顺利过关。



MISSION 17

胜利条件 敌方机体全灭　**失败条件** 己方机体全灭

敌人的最后一批援军出现，其中竟然出现了古兰的身影，沃鲁达立刻想起了当年战死沙场的朗迪。古兰一出手便制住了琳少佐，并瞄准眼前不能反击的机体开火。沃鲁达立刻飞身而上，用自己的机体和肉体替琳挡住了古兰的炮弹。此时我方的援军终于赶到，古兰只得无功而返。身负重伤的沃鲁达被抬出驾驶舱后，已经出现了幻觉，把琳误认为是朗迪，并询问古兰当年的自行车在哪里，更认为琳戴眼镜比较漂亮。眼见沃鲁达的情况不妙，琳只好拼命呼唤，希望能帮助沃鲁达战胜死神。最后经及时抢救，沃鲁达终于脱离了危险。醒来后，站在沃鲁达眼前的是海库塔，通过交谈沃鲁达得知人类正在研究一种通过自己大脑直接控制机器人的技术，并且已经逐渐被各国引用到战争中。一个月后沃鲁达由于作战英勇，被提升为少佐，琳也得到了升职的奖励。奇怪的是，此时的琳竟然戴上了眼镜。两周后沃鲁达指挥了自己升官后的第一次战斗。

●敌方机体：普通机体二十四架
●己方机体：沃鲁达、达蒙、杰米、克里丝汀、吉姆、艾多瓦多
★作战要点：地形复杂的城市地图，敌人分散在城市的各个角落。将全军集合后，将敌人逐队歼灭是最简单的作战方式，但会消耗较多的回合数。战斗时注意多利用地形优势，尽量站在高处攻击下面的敌人。



MISSION 18

胜利条件 敌方机体全灭　**失败条件** 己方机体全灭或38回合超过

目标机体就在研究所的最深处，沃鲁达小队只得全力一搏，将城市外部的敌人全部歼灭后，立即冲进研究所内部，向着目标前进！进发！

●敌方机体：普通机体二十架、BOSS：ASA-9X
●己方机体：沃鲁达、达蒙、杰米、克里丝汀、吉姆、艾多瓦多
★作战要点：非常难的一场战斗，由于是室内地图，会限制玩家武器的使用。因为有回合数限制，使玩家几乎没有回复体力的时间，必须一边前进一边回复。BOSS前的八架机体分为两组，一定要按组击破，不要同时招惹两组士兵，否则只能眼睁睁地看着自己的机体逐渐退出战斗。BOSS的攻击距离远，因此在消灭杂兵时候要在距离BOSS十格以外。在攻击BOSS时更要依靠LINK系统选择远距离攻击，否则很难达成胜利条件。38回合看似很长，但实际非常紧迫，消灭前几批杂兵时尽量节约时间，打BOSS和最后八个杂兵时大概需要二十回合左右。



MISSION 19

胜利条件 敌方机体全灭　**失败条件** 己方机体全灭或者民用飞机被击毁

在研究所中，沃鲁达调查了一下关于改造人的资料，发现琳属于轻度失忆者，而古兰则已经丧失了百分之八十的记忆，是超重度失忆者。这下沃鲁达顿时明白了古兰已经不是从前的古兰，更明白了当时古兰为何会对自己和朗迪痛下杀手。

在基地中沃鲁达安慰琳不要被失去记忆困扰，因为事实并不会因为失忆而消失。二人终于擦出了爱的火花……

两个月后，沃鲁达在新的部队再次通过了考试，并接受了新的任务。从已经收集到的情报中得知，致力于"脑控机器人"研究的学者莫刚现在是一国际恐怖组织的领袖，一直在非法地进行着各种实验，为了自己的私欲牺牲了大量的生命。古兰曾从战场上逃走，并且不分敌我向全部参战人员攻击，导致了全部人员阵亡，现在则更是莫刚的左膀右臂，而这正是把沃鲁达调到这个特殊作战部队的原因。海库塔也曾经被莫刚进行人体改造，但幸运的是没有失去记忆，仍然可以继续战斗，而古兰恐怕也已经接受过该项改造因而失去了自我。这次的新任务是空袭恐怖组织基地，但必须要保护好人质安全。



●敌方机体：普通机体九架
●己方机体：沃鲁达、海库塔、达蒙、杰米、克里丝汀、吉姆
●敌方援军：三批共九部机体
★作战要点：本战的关键是保护好民用飞机，敌人会攻击民用飞机下面的油桶，爆炸威力惊人，因此我方机体要站得尽量远点。战斗前最好给海库塔装备上RANK7的修理背包，可惜要牺牲一下他的高等级武器。再战斗中要尽量快速歼灭敌人，对于那些双手已经被打坏的机体应该暂时放过。敌人增援中有一部修理机体，一定要优先消灭。此外由于敌人是小队增援进攻，因此有条件的话最好多装备几个远程的范围攻击武器。

MISSION24开始前去佐官部屋，找战友爱多瓦多对话，选第一个选项可以得到机器人迷彩装。



MISSION 20

胜利条件 敌方机体全灭　**失败条件** 己方机体全灭或物资被武装直升飞机夺取

苦战一番后终于成功地解救出人质，一架运输机缓缓从基地驶出，沃鲁达立刻向上级报告，海库塔的回答却是禁止攻击。原来这架运输机充当诱饵任务，上面装载着新型的作战机体。当运输机行驶到南美山区时，被不明导弹击中坠毁，沃鲁达小队立刻赶赴现场调查。此次的诱饵作战计划获得了巨大成功：沃鲁达小队赶到后不久，敌人也赶来争夺新机体。

●敌方机体：普通机体十五架、武装直升飞机四架
●己方机体：沃鲁达、海库塔、达蒙、杰米、克里丝汀、吉姆
★作战要点：武装直升飞机只要到达物资所在地点就会直接导致GAMEOVER，不过好在这四架武装直升飞机会混杂在杂兵中逐一接近，可以利用这时间差全力消灭武装直升飞机保护物资。战斗的最初可以使用远程飞弹攻击距离我军最近的两名杂兵，其中一人有6-8格的远程武器，应优先消灭。剩下的敌人会陆续进攻，每批大概有三到五架机体，而且每批人马中都有修理机体，这些修理机体更应该被列入重点消灭对象。由于敌人行动比较迅速，几乎不会给玩家喘息调整的时间，因此快速歼敌方为上策。对于双手武器已经被打坏的敌人应该立刻无视，把进攻的目标锁定为修理机体和那些还有攻击力的敌人。本人在这场战役的最后，出现了以六敌九的状况，虽然我方机体全部是重伤员，甚至有些队员的脚部和单手武器也已经被打坏，当时敌人中却有五架机体是双手被打坏的废柴……



MISSION 21

胜利条件 敌方机体全灭　**失败条件** 己方机体全灭

莫刚从被打坏的机体中爬出，面对周围的USN军毫无惧色，更没有丝毫的悔改之意。海库塔没有想到这次的作战计划如此成功，竟然钓到了"大鱼"，于是多说了几句但却被莫刚钻了空子，掏出了强力炸弹。幸亏沃鲁达及时发现，并在第一时间通知全部队员撤离。莫刚在说完"你就是沃鲁达？我对你的判断非常正确"之后拉响了炸弹，并在爆炸声中叫嚣着下次再战！

在邻国的地下某处供热和电力情况异常，海库塔怀疑下面有恐怖组织的地下设施，并且很有可能是机器人制造的基地。沃鲁达小队立即出发前往调查，在一辆缓缓驶来的列车上下来了两位乘客—非法机体，沃鲁达小队立刻投入战斗。

●敌方机体：普通机体十九架、列车狙击手2名
●己方机体：沃鲁达、海库塔、达蒙、杰米、克里丝汀、吉姆
★作战要点：战斗一开始全军向对面的轨道移动，迎击对面的四名敌人。虽然我军下侧的敌人距离更近，但在战斗开始不要招惹他们，否则将会被敌人前后夹击，形成很不利的局面。在中间比较宽阔的场地消灭掉敌人的第一批机体后，敌人会陆续发动攻击，多使用远程武器可以使战斗相对轻松，但注意消灭敌人的速度一定要快，争取一回合至少消灭一名敌人。清光地图上的杂兵后（只剩下一两名也无所谓），集中火力将列车上的狙击手消灭，注意站位不要同时被两名狙击手攻击。狙击点被摧毁后，会各出现一名杂兵，但此时已经不会对玩家造成任何威胁了。

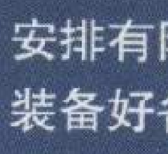


MISSION 22

胜利条件 炮台以外敌全灭　**失败条件** 己方机体全灭或超过29回合

乘坐着夺来的列车，沃鲁达小队进入了基地深处，迎接他们的还是敌人的炮弹。沃鲁达发现这次发动攻击的正是古兰，立刻大声呼喊请求对话，但古兰却什么都听不进去，只知道影响任务的障碍全部都要消灭，一阵狂轰之后踏上列车离去。正如海库塔所言，现在的古兰已经没有思想和记忆，只是"人形玩具"。

●敌方机体：普通机体十三架、炮台八座
●己方机体：沃鲁达、海库塔、达蒙、杰米、克里丝汀、吉姆
★作战要点：回合数非常紧，在战斗开始前最好去购买RANK9的零件装备，脚部防护至关重要，尤其是担当回复任务的修理机体，甚至可以牺牲掉双手的武器也要确保移动和脚部防御。开战后全军向下移动，在第二回合与两架敌人机体交火，地图上部的机体会主动移动寻找玩家，因此在此后都要一直走下面的道路。会移动的狙击炮台攻击范围1-8格，攻击力强劲体力也高达三千以上。玩家不要理会炮台的攻击，在消灭了最初的四到五名敌兵后，快速通过狭窄的道路，不要跟路上挡路的两名士兵纠缠，以最快的速度到达地图中央的第二个平台后，远离炮台的攻击范围，在这里将赶来的敌兵消灭。听起来很简单，可做起来却有些难度，玩家必须合理安排有限的资金，在重量限制范围内装备好各个部位的零件，还要注意在主攻武器的手臂上强化臂部零件。在路上与敌人要以游斗的方式战斗，一边攻击一边前进，但不要将敌人的双手武器全部打坏，否则玩家还要浪费宝贵的回合数掉头返回将其消灭。在炮台的强力火力攻击下，玩家要有选择性的回复，甚至要牺牲一般队员的近程武器手臂的回复。如果实在打不过，可先到赌博和模拟战斗模式提高一下自己的实力。



MISSION 23

胜利条件 敌方机体全灭　**失败条件** 己方机体全灭或超过25回合

穿过了研究工厂，沃鲁达小队再次与莫刚相遇，但奇怪的是莫刚在己方战斗力占很大优势的情况下并不进攻，却选择了撤退。

●敌方机体：普通机体十六架
●BOSS：T-XA
●己方机体：沃鲁达、海库塔、达蒙、杰米、克里丝汀、吉姆
★作战要点：本关的敌人会使用EMP背包限制我军的行动，应把这些杂兵作为优先消灭对象。敌人一开始会有四架机体向我军运动，我军应去迎击距离较远的那两架。然后全军继续向下，将最底线的四架敌机击破，但要注意与稍微偏上的四架机体保持距离。随后掉头向上，将一开始边追踪我方的那两名敌人和稍微偏上的四名敌人消灭，最后则是收拾BOSS和他周围的那四名杂兵。需要注意的是四名杂兵中有两人会修理，应一回合消灭其中一人。让克里丝汀接近BOSS，BOSS会把攻击的目标锁定为她，这样便为我军腾出精力来专心消灭杂兵。此外由于本关的限制回合数是二十五回合，当第二十五回合并不能战斗，因此更要节约时间。数量使用LINK系统仍是致胜之法宝。在打BOSS和四名杂兵时，最少要留出六回合，玩家需要抓紧每一回合的宝贵时间，并且注意存档。



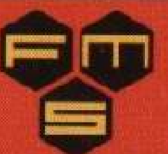
MISSION 24

胜利条件 敌方机体全灭　**失败条件** 己方机体全灭

利用特殊射线消灭周围目标的USN国新兵器很有可能是莫刚的目标，沃鲁达小队更是大意不得。虽然沃鲁达不太明白自己到底在追求什么，但是却绝不退缩，这让海库塔中佐欣喜不已。

沃鲁达小队的新任务是穿越雪原，潜入作战，可惜战斗并不顺利，不知道哪个环节出了问题，到达目的地后敌人早已设好埋伏，布下了天罗地网，沃鲁达小队陷入了敌人的重重包围。

●敌方机体：普通机体十三架、武装直升飞机一架
●己方机体：沃鲁达、海库塔、达蒙、杰米、克里丝汀、吉姆
★作战要点：本关比前两关的难度降低了许多，敌人数量不多并且没有回合限制。虽然我军一开始在敌人的包围之中，但多数的敌人并不会主动攻击，玩家只要集中火力向一个方向进攻逐一将敌人歼灭即可。由于是雪原地图，机体的移动力受到很大影响，最好留几颗远程飞弹对付武装直升飞机。



MISSION 25

胜利条件 敌方机体全灭　**失败条件** 己方机体全灭

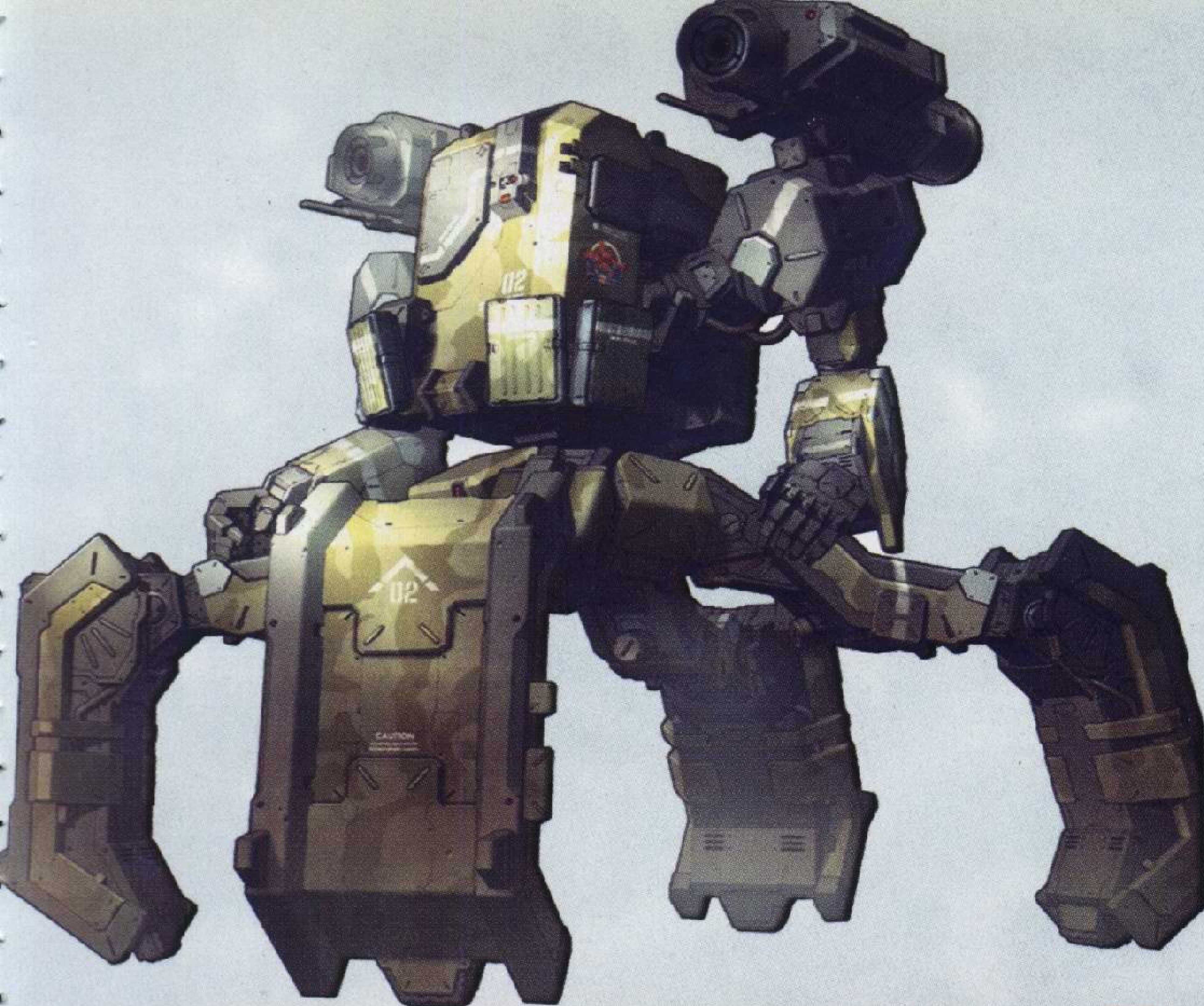
●敌方机体：普通机体二十二架
●己方机体：沃鲁达、海库塔、达蒙、杰米、克里丝汀、吉姆
★作战要点：战斗准备时请适当购买武器和其他部件，因为要连打两场战斗。一开始便陷入了混战，敌人也会使用LINK攻击对我方造成很大伤害。消灭了第一批六架敌机后，应先消灭最近的四架同时回复一下体力。最后再远距离攻击分批吸引敌人剩下的两组士兵。本战一般的战斗都是以六敌六，更对玩家的LINK攻击是一个考验。如果条件允许，战斗前最好多购买一些远程攻击的武器。

通过海库塔中佐的介绍，沃鲁达结识了发明新型射线、号称MIDAS之母的艾美路博士，令人惊讶的是这位官衔为大佐的博士竟然是一位美少女。不过沃鲁达却顾不上这些，甚至省略了繁文缛节，将话题直接切入重点。虽然海库塔略表不满，但是艾美路博士却表示了对沃鲁达的欣赏。

四个月后恐怖组织向研究基地发动了进攻，派遣机体数量之多已经达到了战争的规模。而援军却要在四个小时后才能赶到，沃鲁达小队再次陷入了苦战。



在准备场景中，那些深黄色的场所则是剧情场所。





MISSION 26

胜利条件 敌方机体全灭　失败条件 己方机体全灭

消灭了敌人一批又一批的机体，莫刚和古兰终于出现在沃鲁达小队的面前。由于莫刚早已将自己的记忆大量复制，以精神的状态存在，因此可以说莫刚已经超越了死亡。沃鲁达也明白了当日莫刚为何会选择自爆攻击。

●敌方机体：普通机体五架
●BOSS：莫刚
●己方机体：沃鲁达、海库塔、达蒙、杰米、克里丝汀、吉姆
★作战要点：由于是连续作战，所以玩家没有时间调整装备，不过好在本战的作战难度不大。敌人只有六名，分为两批。战斗开始后玩家可让全体队员下撤，等待第一批杂兵主动进攻。将其消灭后，可派遣一名体力较高队员在距离BOSS射程2、3格处挑逗BOSS。最好将敌人的修理机体全歼后再全心对付BOSS，可以让装备了RANK10的沃鲁达作为炮灰吸引BOSS的火力，拖延时间，但必须注意回复。当战场上只剩下BOSS一名敌人时，可以让沃鲁达与克里丝汀紧挨着BOSS但不要主动攻击，克里丝汀只负责恢复沃鲁达的体力，其他队员利用LINK远程攻击，海库塔则负责及时为体力不足队员回复（其实多半也是为沃鲁达回复），这样在四回合之内便可将BOSS解决。



MISSION 27

胜利条件 敌方机体全灭　失败条件 己方机体全灭

虽然击倒了莫刚，但他不过是诱饵，另一个“莫刚”已经潜入了基地，启动了实验的机体。而挡住沃鲁达小队前进的却是古兰手下的多名士兵，阻碍了沃鲁达小队的前进，而时间却不会等人，古兰已经进入了基地内部，随时有可能引发新的危机。幸亏此时琳率领援军杀到，接下了敌人的攻击，为沃鲁达阻止古兰争取了宝贵的时间。



●敌方机体：普通机体二十七架
●己方机体：沃鲁达、海库塔、达蒙、杰米、克里丝汀、吉姆
★作战要点：敌人虽然人数上占很大优势，但是分别在三个房间内，必须消灭完一个房间的敌人才能进入下一个房间。在第一个房间内要与七名敌人同时战斗，必须以最快速度歼灭敌人。另外两个房间的敌人都会分为两批进攻，每批敌人人数四到六名不等，比起最开始的以六敌七则要简单了许多。



MISSION 28

胜利条件 敌方机体全灭　失败条件 己方机体全灭

在反应炉前终于追到了古兰，但此时的他已经完全被莫刚的记忆支配，失去了自我，一场血战无法避免。虽然沃鲁达小队取得了最后的胜利，但却不能阻止反应炉的爆炸，沃鲁达目送着其他队员安全离开后，毅然留下将古兰从莫刚的控制中解放出来。可惜恢复自我的古兰在反应圈中不能出来，只能与沃鲁达进行最后的交谈。时间一分一秒的过去，在爆炸开始前几分钟，琳驾驶着爱机赶到，将沃鲁达拉出死神的怀抱……

不知过去了多少年，一名两鬓花白的高级军官出现在古兰和朗迪的墓前，拿出那张已经发黄的照片，向已经逝去多年的好友诉说着心声……



●敌方机体：普通机体二十架、BOSS古兰
●己方机体：沃鲁达、海库塔、达蒙、杰米、克里丝汀、吉姆
★作战要点：首先要注意中央的反应炉，每隔三回合便会发射大范围射线，除了移动快速歼敌别无他法，不过好在在三回合前会有明显的攻击地点指示。战斗一开始不要攻击BOSS，先按顺序把杂兵逐队歼灭。BOSS和他身边的五架机体为一队，其他的杂兵被清光后会主动出击，BOSS和那五架机体可以连成LINK，攻击强悍。在消灭其他的杂兵时，可以将一名杂兵的双手武器打坏后，不将其歼灭，这样BOSS和那五名士兵则不会主动出击。这名无用的废柴也不会被中央射线击毙，体力只会被减至一。我军可以利用肩膀的远程RK范围武器在远距离攻击，这样可以在BOSS移动后一回合内消灭一到两名杂兵，为以后的战斗打下良好的基础。战斗前最好给修理机装备上RANK10的修理背包，确保快速回复被BOSS打成重伤机体的体力。“炮灰”机体和修理机体以外的四架机体则是要快速消灭其他的杂兵，当杂兵被全灭的也就是BOSS的末日。（人物级别25级、装备RANK11的身体部件和相应的其他部件便可顺利过关。）

二周目追加

1、**ニューゲーム**：二周目模式，开始游戏可继承一周目时的CP、RP和机体部件，并且每名驾驶员追加50EP。

2、**ハードモード**：HARD模式，游戏开始不继承一周目的CP、RP及机体部件。

由于本作的12级零件为最高级，因此在这里只列出12级的零件供玩家选择。

身体部件

名称	HP	DEF	重量	出力	回补	特技1
ウィスク	2320	8	555	1720	−4	—
ウィスクⅡ	2509	24	633	1844	−4	–
ウィスクSP	2718	40	721	1981	−8	–
エルドス	2202	24	578	1832	−20	–
エルドスA	2383	40	661	1963	−20	–
エルドスB	2383	40	704	1844	−20	动力D无效
エルドス2	2187	40	620	1844	−20	动力D无效
炎阳	2055	12	661	1974	−26	–
炎阳轻量型	1827	12	572	1974	−26	–
炎阳2号	2223	20	754	1968	−26	炎热防御
炎阳3号	2223	28	805	1968	−26	炎热防御
ガスト	2442	16	491	1610	0	–
ヴェイパ–	2446	32	491	1622	0	–
ヴェイパ–2	2224	24	414	1610	0	–
スト–ム	2644	40	597	1781	−4	–
强盾	2320	14	610	1850	−18	–
强盾轻量型	2062	14	527	1850	−18	–
强盾甲型	2509	22	698	1844	−18	贯通防御
强盾乙型	2509	30	744	1844	−18	贯通防御
シャイアン	2055	16	670	1965	−24	–
シャイアンF	2223	40	818	2184	−24	–
シャイアンTX	1925	32	641	1989	−16	–
ナムスカル	2709	20	211	1280	0	–
エンフォ–サ	2015	28	192	1277	0	–
ムンゴス	2935	32	237	1363	0	SB防御+8
ムンゴスG	3176	40	270	1466	−4	SB防御+8
フロスト	2581	36	537	1633	0	–
ブリザイア	2792	52	611	1747	0	–
ブリザイアL	2564	52	535	1691	0	–
フロストHW	2792	64	697	1864	−8	SBリペア5
レクソン	2320	4	592	1832	−16	–
U–レクソン	2218	12	541	1832	−16	–
H–レクソン	2509	20	675	1963	−16	–
H–レクソンAP	2509	20	870	1934	−16	贯通防御

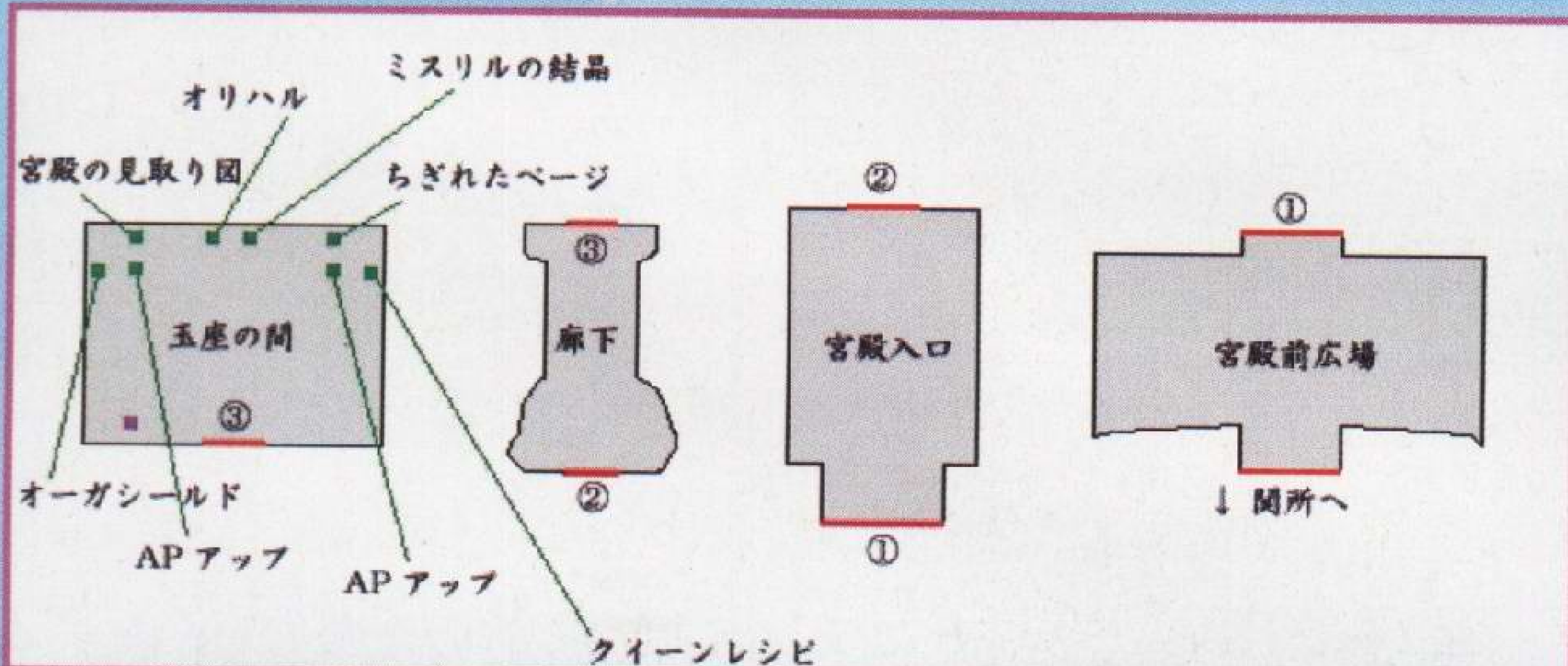
在生存模式中，得到的回复体力的道具要在战斗准备时装备方能在战斗中使用。



PS2	本刊译名：王国之心 2			CERO 全年龄
	Square Enix	6800日元	2005.12.22	
动作角色扮演	DVD-ROM	日版	1人	89KB

上一期的攻略因为版面有限，后半段的详细攻略和研究内容未能奉上，不得不说是一大遗憾。这回我们将所欠的全部剧情攻略以及研究内容登载在杂志上，献给所有热爱《王国之心》系列的朋友们。 文责/猴子

龙之大地（二回目）



索拉等人回到了龙之大地。虽然邪恶的单于被消灭了，但是这里仍然有许多怪物出现。说不定这和十三机关的人什么有关系。为了调查事情的真相，大家来到了上次伏击单于的山顶。在那里，他们遇到了一个黑衣人。奇怪的是，此人看起来并不想和索拉交手，只是应付了几下就跑掉了。难道他就是索拉在寻找的利克？



这时候大家突然看到大量无心怪向皇宫的方向涌去。众人沿路返回皇宫，发现皇帝和张队长正在被一个穿黑衣的家伙威胁。（偌大一个龙之大地居然没人能打得过十三机关的人，也真够那什么的。）但是此人并不是利克，而是十三机关的2号人物——名叫吉格巴尔（**シグバール**）的男子。他似乎不屑和索拉交战，而是向主人公一行挑衅之后就跑掉了，留下一个体型巨大的无心怪。神圣的中华大地怎么能容忍怪物呢？消灭它吧！

游戏流程

1. 从尾根到山顶。
2. 与神秘男子战斗。
3. 经村、山道、关所到宫殿前广场。
4. 与ハートレス战斗。
5. 经宫殿入口到廊下。
6. 与ノーバディ战斗。
7. 进入王座の间。
8. 回到宫殿入口。
9. 与BOSS战斗。

BOSS：巨大ハートレス



这个怪物出现在宫殿前的广场上。同时那里有许多龙卷风，利用这些龙卷风可以跳到怪物的背上，然后集中力量攻击它的角。但是攻击几下之后会被它甩下来，这时候再利用龙卷风跳上去即可。当它接近地面的时候，用普通技针对头部进行攻击。此外和木兰一起使用连携技可以实现对上空的攻击，一定要善加利用。

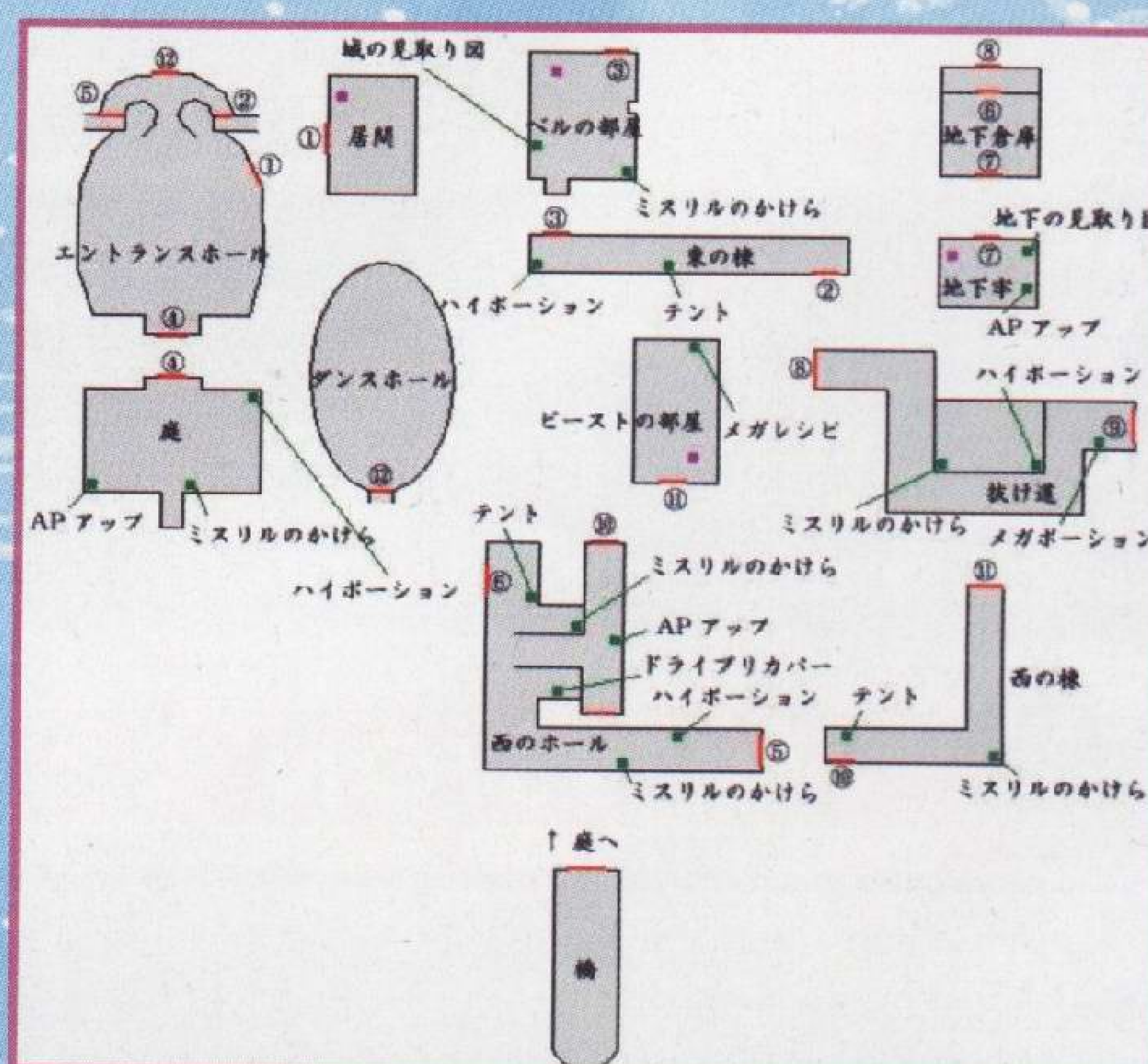
消灭了怪物之后，索拉为了追查十三机关的下落又起程了，他们告别了木兰等人，前往野兽城堡。在他们动身出发的同时，十三机关的人也在蠢蠢欲动。

野兽城堡（二回目）

游戏流程

1. 与ビースト对话。
2. 在ダンスホール与ノーバディ战斗。
3. 经西のホール、西の栋到ビーストの部屋。
4. 剧情发生后，再前往ビーストの部屋，说得ビースト。
5. 得到『ランブリングローズ』、『城外の见取り图』。
6. 在エントランスホール与ノーバディ战斗。
7. 经庭到桥附近。
8. 与ザルディン战斗。
9. 得到『里アンセムレポート4』。

这一天是野兽的重要日子。他的诅咒就要被解除，恢复原先英俊王子的本来面目了。然而就在这个关键的时刻，解除诅咒的玫瑰却人被偷走了。暴跳如雷的野兽迁怒于贝尔，愤然中断了庆祝仪式。索拉感觉自己来得不是时候，但是现在必须说服野兽才行。大家在大厅里发现了许多无形怪，看来魔法玫瑰的失窃和十三机关是





脱不了干系的了。消灭它们之后，众人来到野兽的房间。

野兽还对玫瑰失窃的事情耿耿于怀。就在这时，贝尔被一个黑衣人绑架了。那人是十三机关的萨尔丁（**ザルディン**），他卑鄙地要挟野兽，问他是要玫瑰还是要贝尔。就在千钧一发的时刻，大家救下了贝尔，现在还有什么好说的呢？收拾这个委琐的家伙吧。

BOSS：ザルディン



在和他交战前，先做好回复与物品装备等工作。他同时使用6支长枪向主人公发动攻击，实力相当强劲，不可轻视。要利用他攻击的间隙，按△键发动闪避攻击。当他的体力被削减到一定程度后，会变得更强大，因为手头装备的回复药已经消费得差不多了，这时基本上要靠**ケアル**回复体力，使用连携技的时候注意保存一定的MP。

萨尔丁被消灭了，野兽也找到了自己心中真正的宝藏。而贝尔则成功地把玫瑰保护了下来。索拉心中带着对这两人的祝福，离开了野兽的城堡。



皇家海港（二回目）



游戏流程

1. 前往港口，ジャック・スパロウ成为同伴。
2. 与海贼战斗。
3. 到达ブラックパール号。
4. 与ジャック・スパロウ对话，去往死の岛。
5. 途中遭袭，与ハートレス战斗。
6. 从船舱到がれきの道。
7. 与ノーバディ战斗，得到『呪われた金货』、『船の墓场の地图』。
8. 与ジャック・スパロウ对话，前往船の墓场。
9. 与ノーバディ战斗后，得到金货。
10. 在がれきの道与ノーバディ战斗，得到金货。
11. 回到死の岛。
12. 与ノーバディ战斗，得到金货。
13. 回到ポート・ロイヤル。
14. 与ハートレス战斗。
15. 得到『里アンセムレポート6』。

众人在皇家港口遇到了海盗船长杰克·斯帕罗，但是他又变成被诅咒的状态了。海盗金币的诅咒不是早被破除了吗？大家消灭了变成僵尸的海盗，登上"黑珍珠"号，去调查事情的真相。

大家在前往死之岛的半路上碰见"拦截者"号被一个十三机关的家伙偷袭，他是十三机关的10号人物卢克索特（**ルクソード**），生性好赌。此次他夺得了被诅咒的金币，并把其中几枚交给了自己的手下。众人想出手时已经晚了一步，"拦截者"号被强烈的冲击毁坏，漂流到船之墓场（**船の墓场**）。

正当大家走投无路的时候，威廉与伊丽莎白驾驶"黑珍珠"号救了大家。杰克告诉索拉，必须将所有的金币集齐才能消

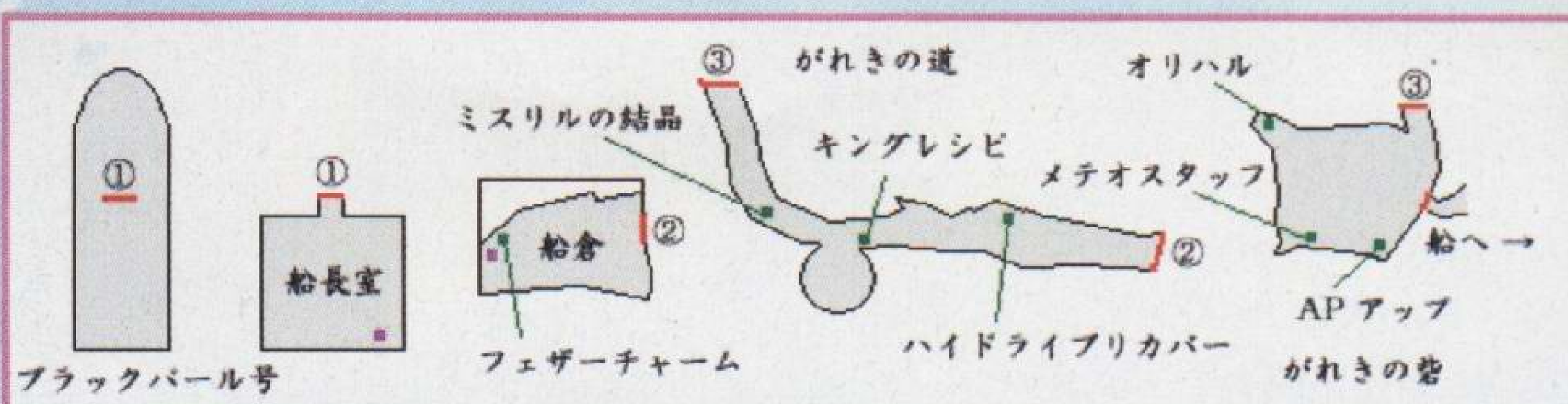


除诅咒。大家在船之墓场、**がれきの**道和死之岛找到了带金币的怪物，必须在一定时间内将它们击败才能收回金币；否则就会Game Over。随后大家赶回皇家港口找路克索特算账。不料这家伙跟吉格巴尔一样耍赖，也是留下一个无心怪就不负责任地跑掉了。真是的……

BOSS：金币ハートレス



这个家伙会从箱子里吸收金币，必须将其身上所有金币全部打下来之后才能给它伤害。索拉在取得金币之后需要按△键将它们放回到宝箱中。使用雷系魔法**サンダラ**可以有效地把它身上的金币震下来，然后就是穷追猛打的攻击，只要保持金币一直在箱子里，它的无敌状态就会被破坏。坚持下去，不停削弱它的体力。打这一仗需要有足够的耐心，只要保持好体力，并且坚持夺取金币，战胜它就不是难事。



索拉一行夺回了金币，解除了诅咒。之后他们把金币全部沉入海底，断绝了祸害的根源。

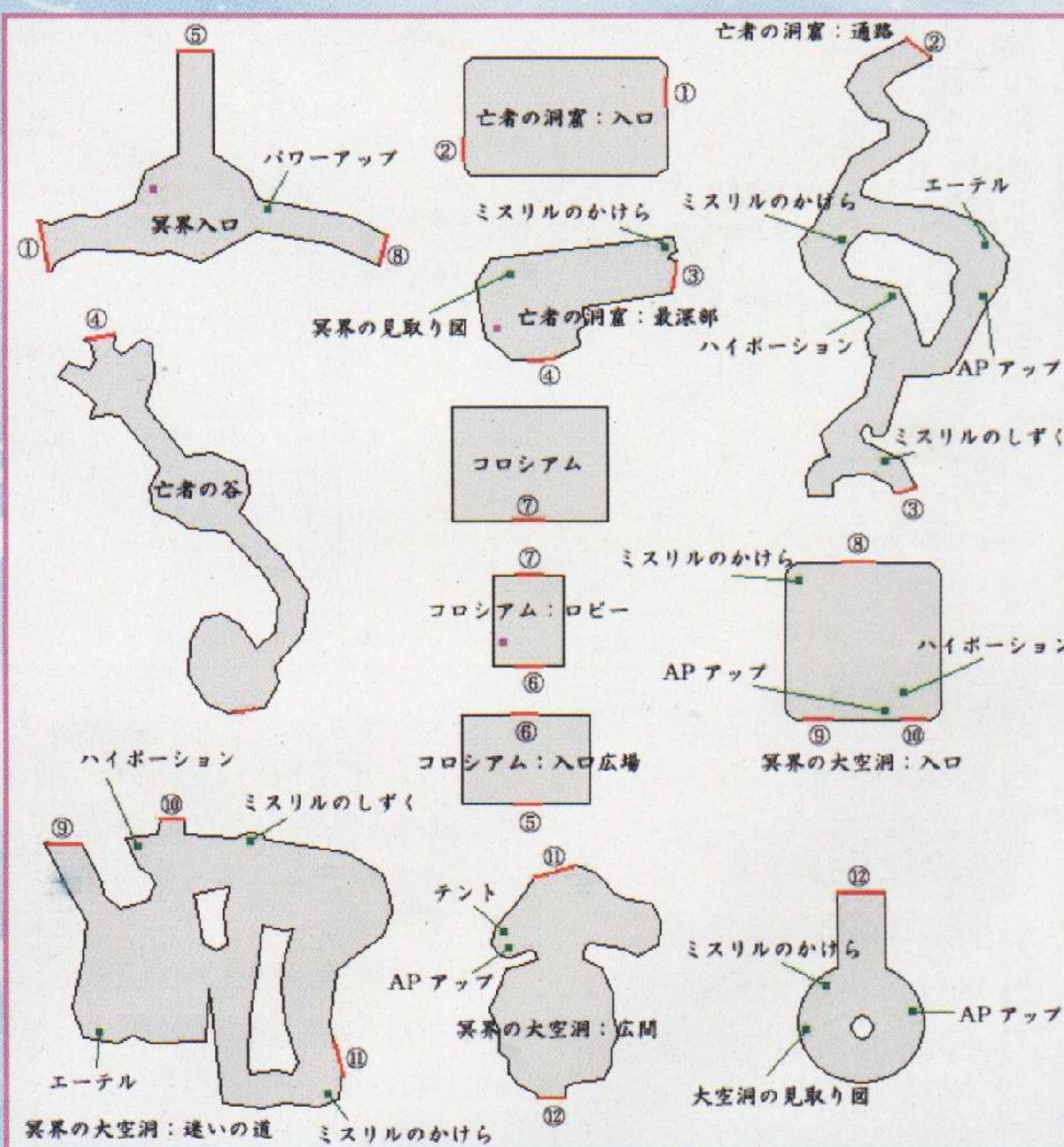


奥林匹斯竞技场（二回目）



游戏流程

1. 剧情后，与接待员对话，和ハートレス战斗。
2. 再与接待员对话，和ハートレス战斗（半决赛）。
3. 前往亡者の洞窟：入口。
4. 剧情发生后，在冥界入口和アーロン对话。
5. 沿原路前往ハデスの间，得到『アーロンの人形』。
6. 与ノーバディ战斗，随后返回冥界入口。
7. 再与接待员对话，前去帮助ヘラクレス。
8. アーロン成为同伴，与ハデス战斗。
9. 剧情发生后，与ヘラクレスと一起迎战ハデス。
10. 得到『ガーディアンソウル』。



自从上次奥林匹斯竞技场被怪兽破坏以来，赫拉克里斯一直精神颓废，索拉想要鼓励鼓励他，却不知道该说什么好。这时冥界的入口突然出现了新的道路，哈迪斯打开了冥界竞技场的大门。虽然大家都知道这家伙肯定没安什么好心，但是为了鼓舞赫拉克里斯，索拉还是决定参加冥界的格斗大赛。在决战的时候他们要和奥隆对阵，但索拉他们却发现奥隆遭受了哈迪斯的控制。为了破除诅咒，众人到冥界的最深处找回了奥隆的人偶（**アーロンの人形**）。

当大家赶回冥界竞技场时，奥隆和赫拉克里斯激斗正酣。索拉把人偶扔给了奥隆，他的诅咒被解除了。就在大家还没来得及庆祝的时候，气急败坏的哈迪斯竟然



绑架了梅格并把她扔下悬崖，赫拉克里斯为了救她也跳了下去。留守在场的索拉和奥隆等人则向哈迪斯发出了挑战！

当哈迪斯的体力消耗到一定程度后，赫拉克里斯就会带着梅格脱出深渊，参加到讨伐冥王的战斗中。即使这里有冥王的结界，大家也发誓要战斗到底！

BOSS：ハデス

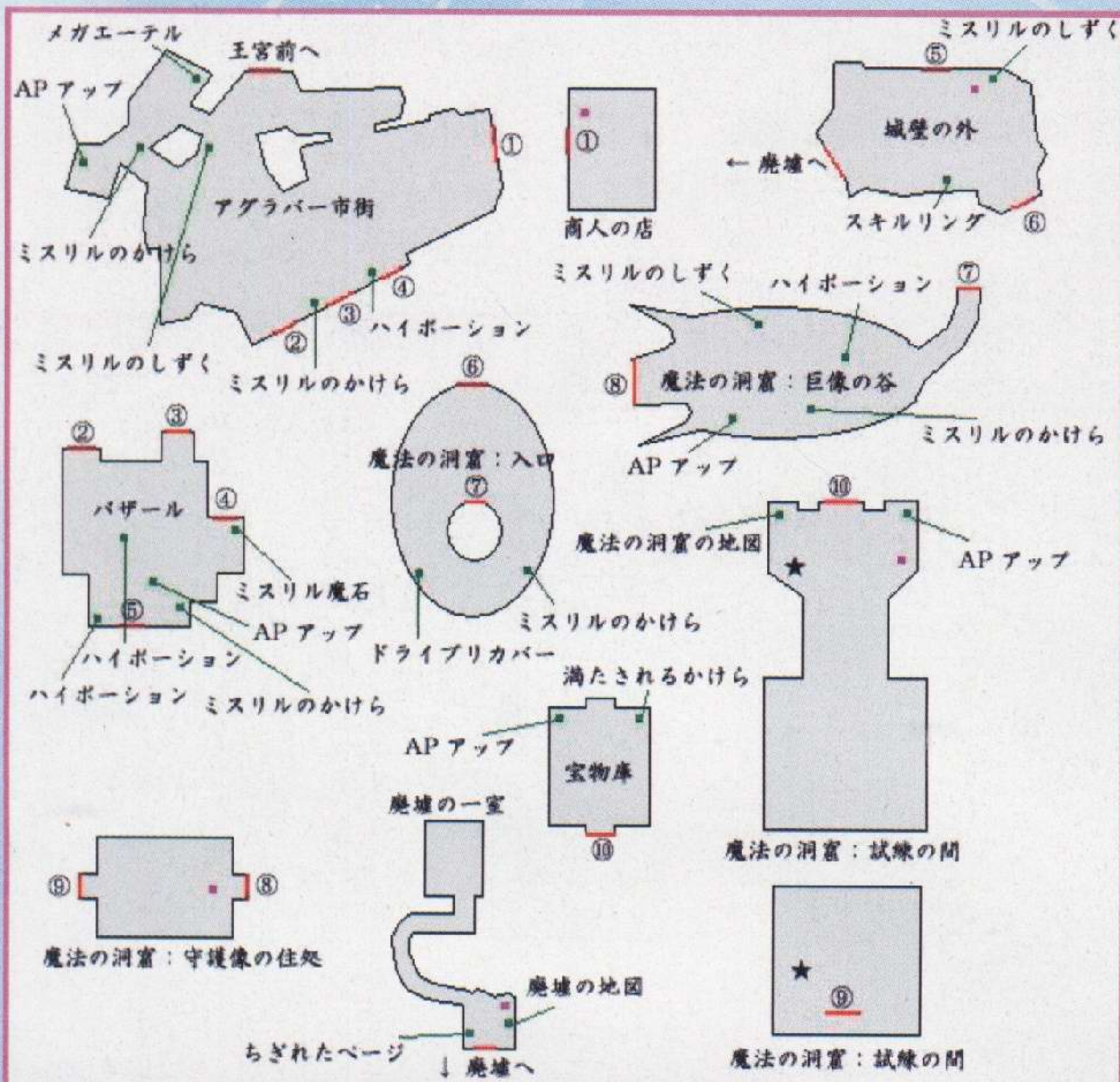


首先和他对峙几个回合，随后发生剧情，赫拉克里斯救回梅格之后赶来参战。哈迪斯的身体变成红色时处于无敌状态，这时赫拉克里斯会放出能量球（**オーラキャノン**），用钥匙剑把它们打过去，命中之后哈迪斯变成蓝色，这时再集中攻击即可削减他的体力。

恶有恶报的哈迪斯最终堕入了自己设置的深渊。赫拉克里斯找回了信心和勇气，奥隆也得到了自我拯救。为了纪念索拉、唐纳德和高菲的功劳，他们的形象变成了天上的星座，闪着耀眼的光芒。索拉的足迹，留在了古代希腊的神话中。

阿格拉巴（二回目）



游戏流程

1. 剧情发生后，アラジン成为同伴。
2. 经アグラバー市街、バザール、城壁の外到废墟。
3. 追踪ジャファー的影子。
4. 与ハートレス战斗后，继续追踪。
5. 在废墟的塔のてっぺん附近，和ハートレス战斗。
6. 调查モニュメント。
7. 在モニュメント附近，依照不同的宝石颜色施放不同的魔法。
8. 在限制时间内进入废墟的一室。
9. 向里走，发生剧情，随后从废墟脱出。
10. 经バザール到アグラバー市街。
11. 与商人对话，来到王宫前。
12. 与ジャファー一战斗。
13. 得到『ウイッシーズランプ』。

由于那个商人的过错，奸臣贾方的阴魂从神灯中释放出来了。索拉他们一到阿格拉巴，就看到了贾方的影子。大家和阿拉丁会合，并且跟着贾方的影子来到了郊外的一处遗迹。这里地形复杂，众人乘飞毯到达了遗迹深处。这里有三个魔法阵，必须要在宝石显示同一颜色时施放特定的魔法才能将其打开。其中红色对应**ファイア**系魔法，蓝色对应**ブリザド**系魔法，黄色是**サンダー**系魔法。

大家进入遗迹后才发现中了贾方的调虎离山之计。贾方的鹦鹉亚格因为受到原主人的要挟，被迫把大家引到了这么个鸟不生蛋狗不大便的地方。好在众人发现得还算及时，众人赶忙乘着飞毯从遗迹中脱出，赶回了阿格拉巴街的王宫之前。贾方果然正在那里要挟公主并且狂言要夺走这个国家（什么叫果然啊……），索拉的到来让他的野心成了泡影。现在大家要做的，就是重新把他消灭。但是贾方已经在上一次的战斗中变成了邪恶的灯神，没有吉尼的帮助，大家能够战胜这个力量能和神灵抗衡的恶魔吗？



BOSS：ジャファー



这次的战斗是乘坐飞毯在空中进行的。贾方的弱点在头部，可以趁其不注意的时候绕到背后打他的后脑勺。对于他的攻击，及时按△键回避就可以躲过去。注意这次战斗只有索拉一人上场，所以要注意体力的消耗。好在这回作战的空间很广阔，可以躲到远处回复MP。

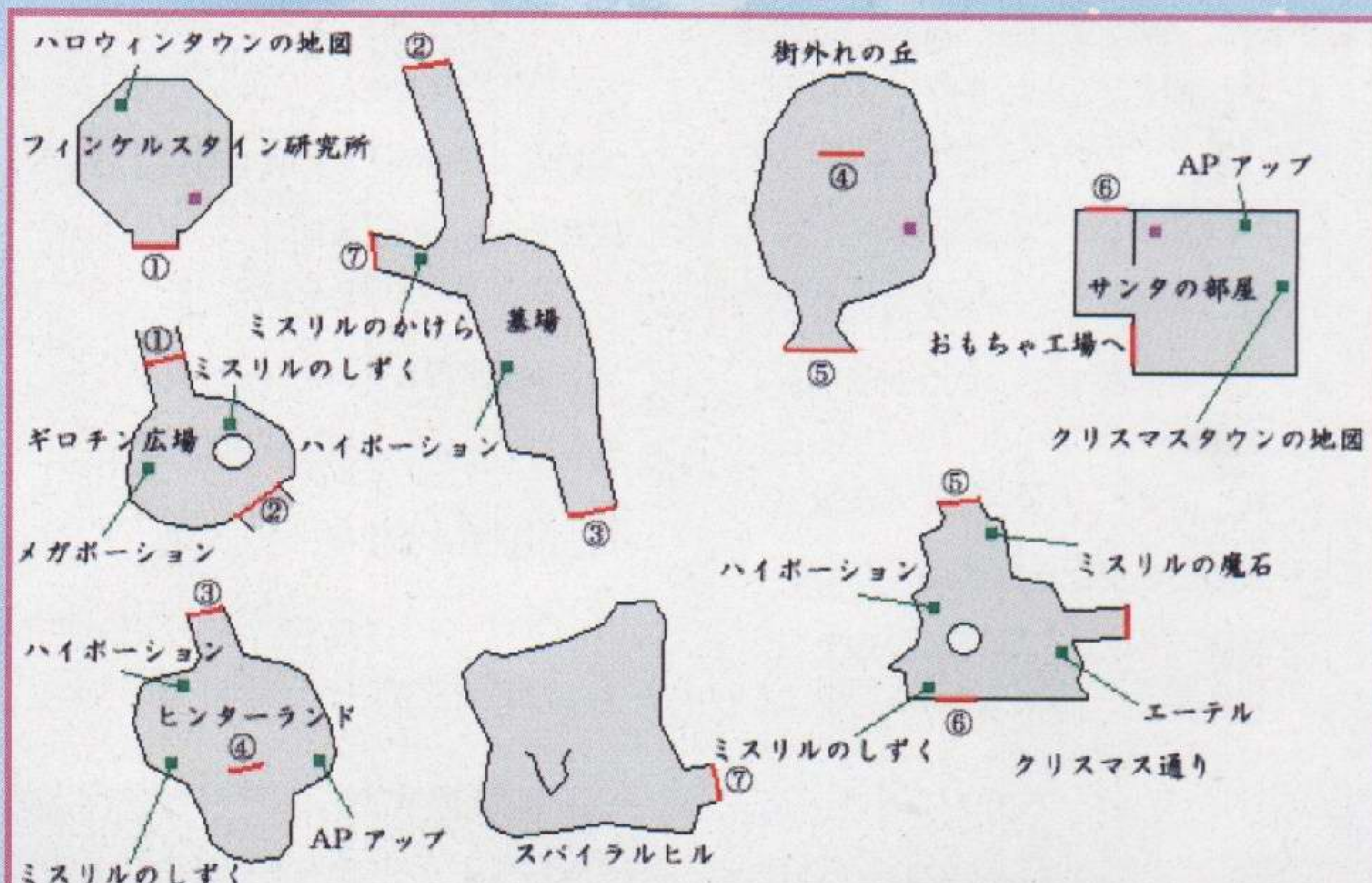
贾方被消灭之后，灯神吉尼再一次出现，并帮助阿拉丁将王公恢复成原来的模样。索拉向他们告别之后，前往万圣节的城镇。不知道骷髅头杰克和圣诞老人他们怎么样了呢？在圣诞前夜，一种不祥的气氛笼罩着那里……

万圣节之镇（二回目）ハロウインタウン




游戏流程

1. 剧情发生后，ジャック成为同伴。
2. 在おもちゃ工场：经配送エリア到捆包エリア。
3. 与ショック、ロック、バレル战斗。
4. 经クリスマス通り、町外れの丘、ヒンターランド、墓场到ギロチン广场。
5. 与ハートレス战斗。
6. 得到『プレゼント』。
7. 在捆包エリア和小人对话。
8. 剧情发生后，得到『おとりのプレゼント』。
9. 与サンタに对话后，和实验体战斗。
10. 得到『ホーリーパンプキン』。



圣诞节快要到来了，但是圣诞老人并不高兴。他的玩具工场里平白无故地丢了很多礼物，杰克被怀疑是犯人。为了证明自己的清白，杰克要求索拉和自己一起去调查此事，大家在工场的包装线遇到了上次被魔女操纵的三个小鬼，看来是他们惹的祸。他们虽然看起来弱小，实力其实很强，众人把这三个小家伙暴锤一顿之后，把他们装在盛玩具的箱子里（打击箱子并且扣住他们）。但是他们说自己并不是来偷玩具的，只是为博士寻找机器人的研究材料而已，难道犯人是别的什么人？

大家赶回断头台广场（**ギロチン**广场），在那里遇到一群无心怪。镇长还是那么废柴，除了拿着喇叭喊几句之外根本不会其他办法。看来大家只好再替他充当一次小镇保护者的角色了。（为什么要说





再？）这些怪物身上有4件礼物，全部成功夺取的话就可以回去找圣诞老人了。

为了追查真正的犯人，圣诞老人决定让大家藏身在一个特大号的礼品箱子里，引诱犯人上钩。大家在包装车间和圣诞老人的助手对话后就被装进箱子，放在外面的雪地上。虽然箱子很大，但是里面挤四个人也不是一件轻松的事情。大家在闷热拥挤的箱子里等了半天却不见犯人从那里出现。正当众人焦急之际，一阵沉重的脚步声打破了周围的寂静。原来偷走礼物的家伙是博士开发的实验体机器人！这个家伙并没有思想，怎么会做出这种事情？现在不是寻找这个答案的时候，当务之急还是把犯人抓住再说。众人不由分说，向实验体冲了过去！

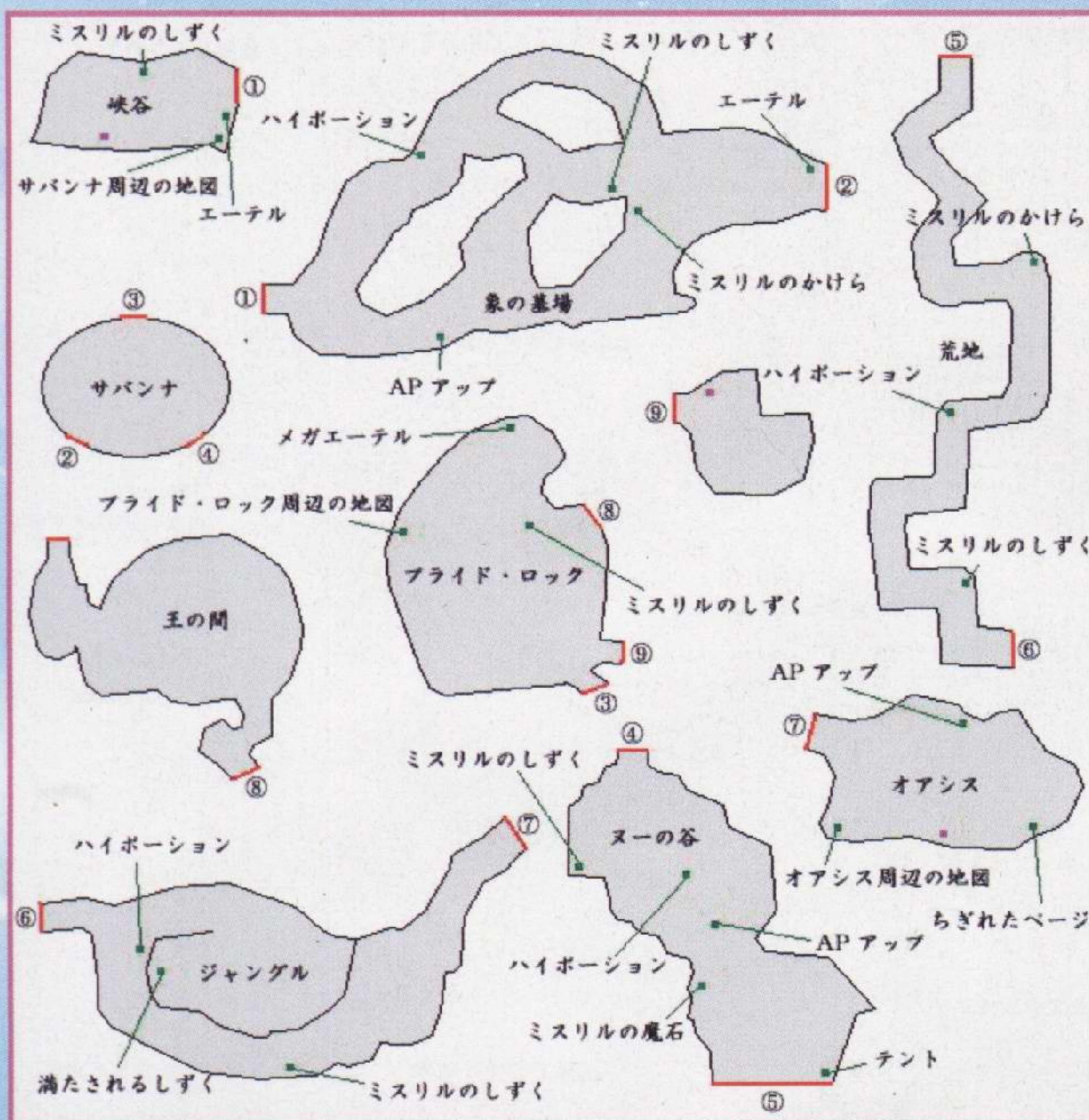
BOSS：实验体



基本上，和这个家伙对战并不是很难的事情。只要看准时机朝他脑袋猛打就可以了。注意他的轰飞攻击，有时候中了招的话会连续挨打，注意体力的及时回复。在适当的时候发动反击，另外注意和杰克一起使用连携技，可以收到不错的效果。

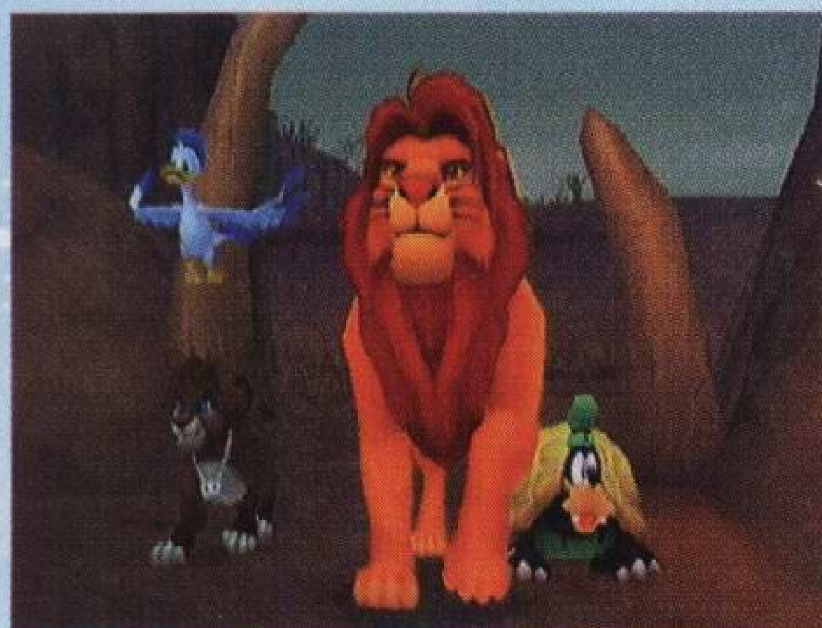
实验体盗取礼物的目的是什么呢？它是一个没有心灵的躯体吗？随着圣诞老人雪橇的铃声，片片雪花落在小镇的每个角落。看着天上的纷纷落下的雪花，大家似乎找到了什么。索拉痴痴地看着杰克和他的女朋友，他的心里又在想谁呢？

荣耀的大地（二回目）



游戏流程

1. 在王の间发生剧情。
2. シンバ成为伙伴，ソラ习得ダッシュインパクト。
3. 经プライド・ロック到岩穴。
4. 与ラフィキ对话。
5. 经サバンナ到象の墓场。
6. 与ハイエナ战斗。
7. 经サバンナ、ヌーの谷、荒地到达ジャングル。
8. 发生剧情，前往オアシス。
9. 使用プライド・ロック发生剧情，前往サバンナ。
10. 与ボス战斗。



索拉他们回到了荣耀大地，却看到了刀疤的黑影。为什么这家伙仍然阴魂不散？

辛巴在当了国王之后一直闷闷不乐，因为他也一直看到刀疤的阴魂在自己身边游荡。索拉鼓励辛巴要坚强。他们在和老猴子拉斐济交谈后，得知辛巴还需要进一步的磨练，才能成为合格的领导者。

众人和辛巴一起来到了象之墓场。他们在那里遇到了和刀疤为伍的三只鬣狗，为了搞个清楚，索拉决定抓住它们三个问一问究竟。鬣狗告诉他们，刀疤的阴魂其实是辛巴内心软弱的表现。在大家的鼓励下，辛巴战胜了自己软弱的一面，真正具有了王者的气质。只想着父亲如何伟大，而不想想自己应该怎么去做，是没有用的。为了整个族群的未来，辛巴鼓起了勇气！



BOSS：巨大化ハートレス

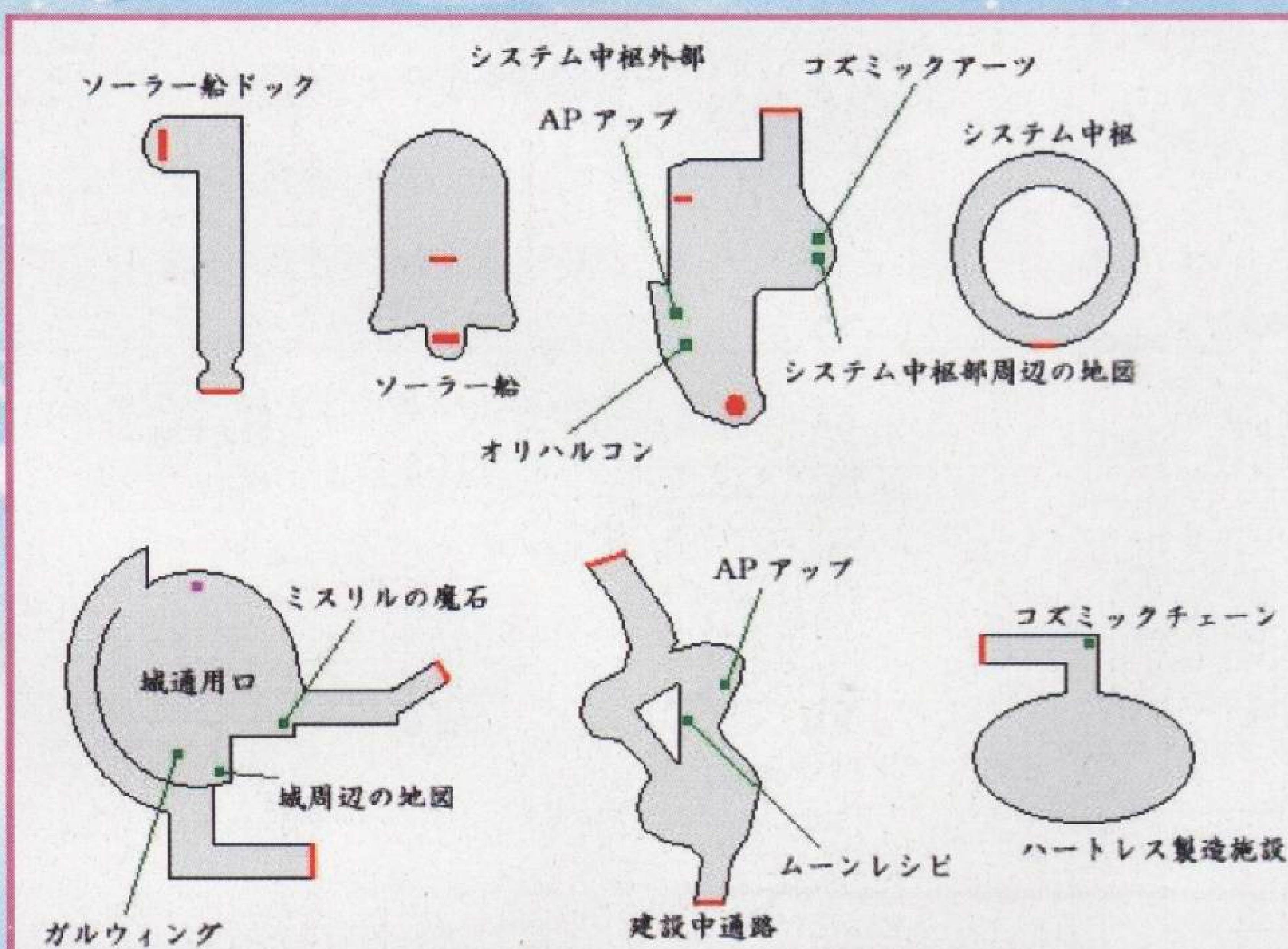


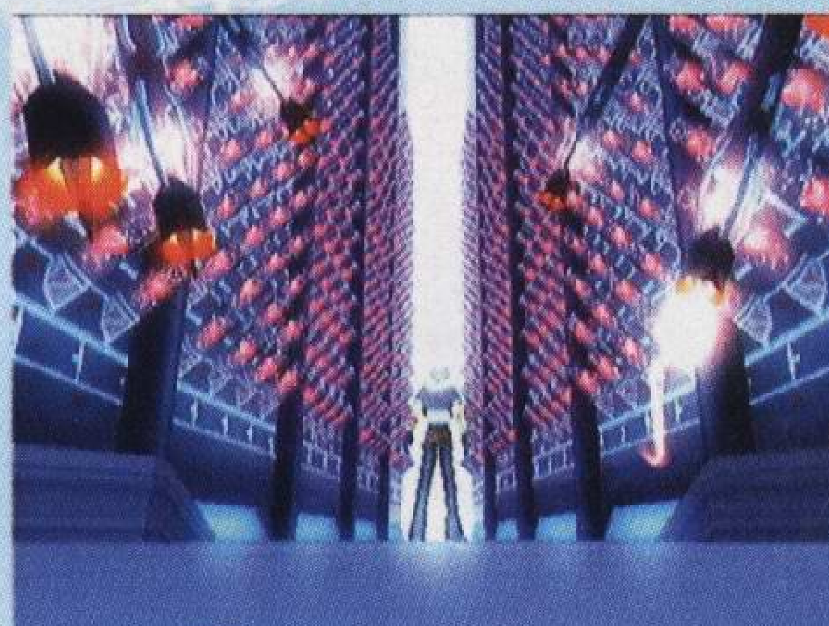
又是一个让笔者联想到《旺达与巨像》的BOSS……由于这个无心怪骑在犀牛一样的座骑上，要想给它以伤害，必须一边躲避它的攻击，一边和辛巴使用连携技，跳到"犀牛"的背上。它的弱点在头部，对准猛攻就好了。随后它会把你往下甩，如果站不稳的话，在掉下之前多砍它几下就是了。另外也可以从"犀牛"的头部跳到它的背上，但是相对来说比较难一些。反复坚持即可取得胜利。

虚空城堡（4回目）

游戏流程

1. 在住宅街与ハートレス战斗。
2. 经城壁广场、建设中通路、城通用口、廊下到アンセムの研究室。
3. 与レオン对话。
4. 『スリーピングライオン』。
5. 操纵计算机后，前往ピットセル。
6. 再操纵计算机，选择ライトサイクル。
7. 与ハートレス战斗。
8. 经キャニオン到入出力タワー：ホール。
9. 与ハートレス战斗。
10. 到通信室，剧情发生后，习得トロンがアビリティ。
11. 从ホール到ソーラー船ドック。
12. 乘ソーラー船出发，途中与ハートレス战斗。
13. 到达システム中枢，与サーク战斗。
14. 与MCP战斗。







大家来到虚空城堡，想不到这里的怪物比以前更多了，而且城市保障系统也开始失控。众人忙赶到马林的家，希德正在开发入侵城市计算机系统的程序，利昂（斯考尔）和爱莉丝则在安塞姆研究室的计算机前等待众人的到来。事不宜迟，索拉立刻来到了研究室，进入了计算机系统。当众人赶到的时候，正好遇到托隆被一群无心怪围攻。原来这座计算机的主管理程序（MPC）已经失去控制，将所有的用户都当成了自己的敌人，并且开始释放出无心怪，破坏这个世界。在索拉和托隆来到通信塔大厅（出力タワー：ホール），在那里摆平一群无心怪之后，搭乘太阳能飞船（ソーラー船）前往系统中枢。路上会有敌人来捣乱，必须把他们打下船去，否则船会因为过载而不能航行。把敌人消灭干净之后，大家到了中枢控制室。

在系统中枢控制室里，MPC指使指挥官萨克（サーク）阻拦他们，不过这家伙的实力毕竟有限，索拉几钥匙下去就把他砸趴下了。然而就在这时，MPC启动了防御系统，并且使萨克的形体巨大化，一场真正的恶战即将来临！

BOSS：MPC、巨大化サーク

首先攻击萨克的2只脚，当他跪下时跳起来照头部猛攻，把他打倒之后MPC会露出一圈防护壁。将防护壁打碎后，连打△键就可以对MPC本体发动攻击。一会儿之后MPC会使萨克复活，再按照刚才的顺序依次攻击脚部、头部、防护壁、MPC本体……注意保留MP，反复循环就可以将其打败。



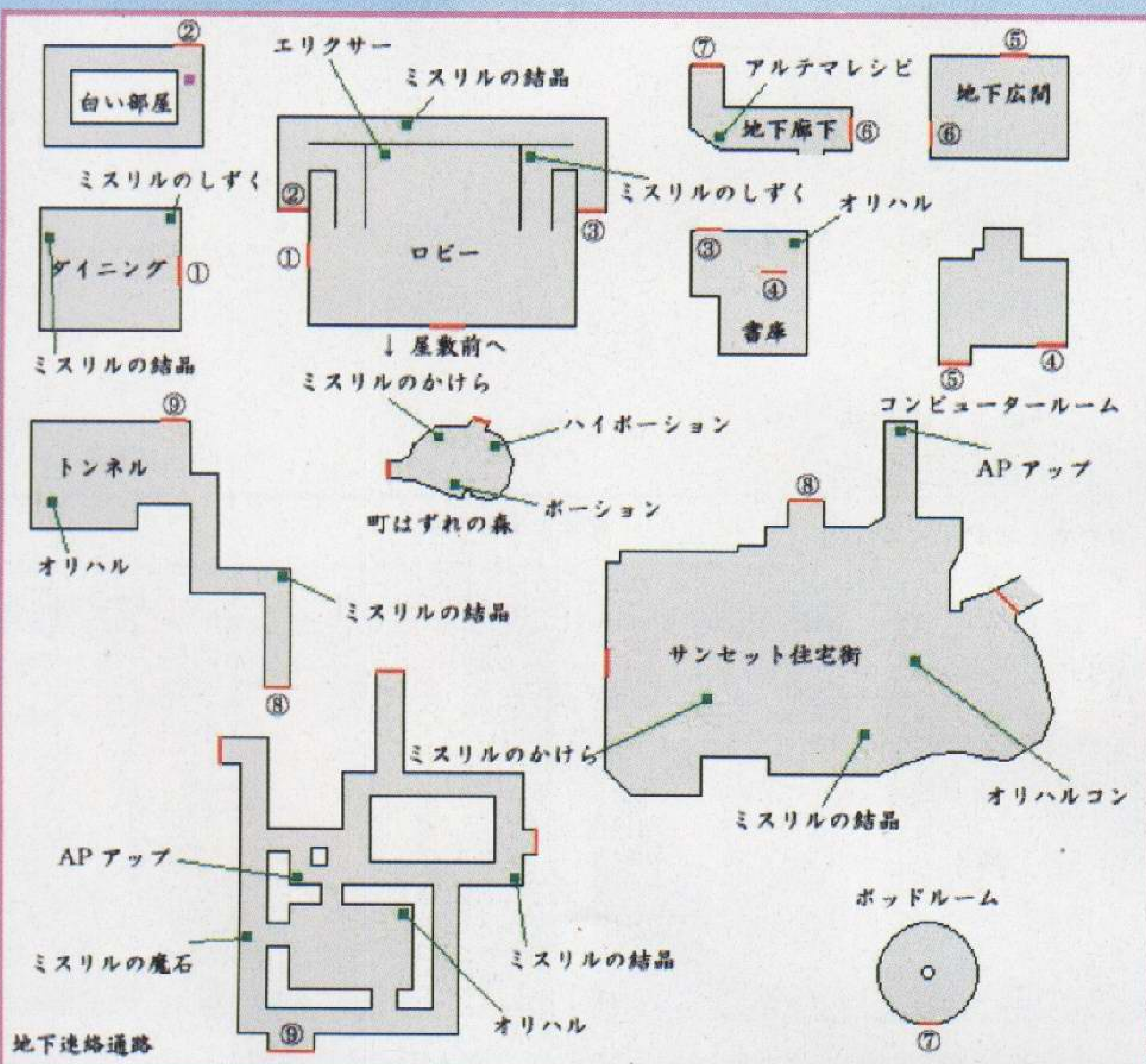


MPC被破坏了，托隆纵身与系统融合，成为新的系统管理程序。从此之后这里恢复了平静，也找回了它原来的名字——这里不再是虚空城堡，而是光辉的庭院（The Radiant Garden）。这里的问题已经全部解决了，剩下的事情就留给城市重建委员会的朋友们完成吧。索拉想要做的事情，就是去唐纳德的商人叔叔那里买支新出的盐水棒冰尝一尝……

晨光镇（三回目）

游戏流程

1. 经トラム广场、町外れの森到屋敷前。
2. 与ミッキー一起，同ノーバディ战斗。
3. 经ロビー、书库到コンピュータールーム。
4. 发生剧情，与ピンツ对话，回答问题（答案：シーソルトアイス）。
5. 剧情发生后，进入另一个晨光镇。
6. 从地下广间到暗の世界。
7. 与ノーバディ战斗。
8. 和アクセルと一起，与ノーバディ。
9. 得到『ボンドオブフレイム』。
10. 进入存在しなかった世界。



晨光镇又出现了奇怪的雾气。这时候要乘积木船到那里，必须再将路径打通一次才行。大家到了镇上之后立刻前往那座神秘的别墅。一切的故事都是从这里开始的。晨光镇上的少年三人组也在那里，他们遭受了无形怪的袭击。这时米老鼠也赶来了，根据大家的分析，在这幢房子中，一定有某个门口通往另一个世界。

在地下计算机室里，宾茨输入了密码（**シーソルトアイス**，就是游戏开篇里大家吃的盐水棒冰）。通向通往另一个平行世界的大门打开了。这里面仍然有数不清的无形怪，正当大家被围困的时候，一

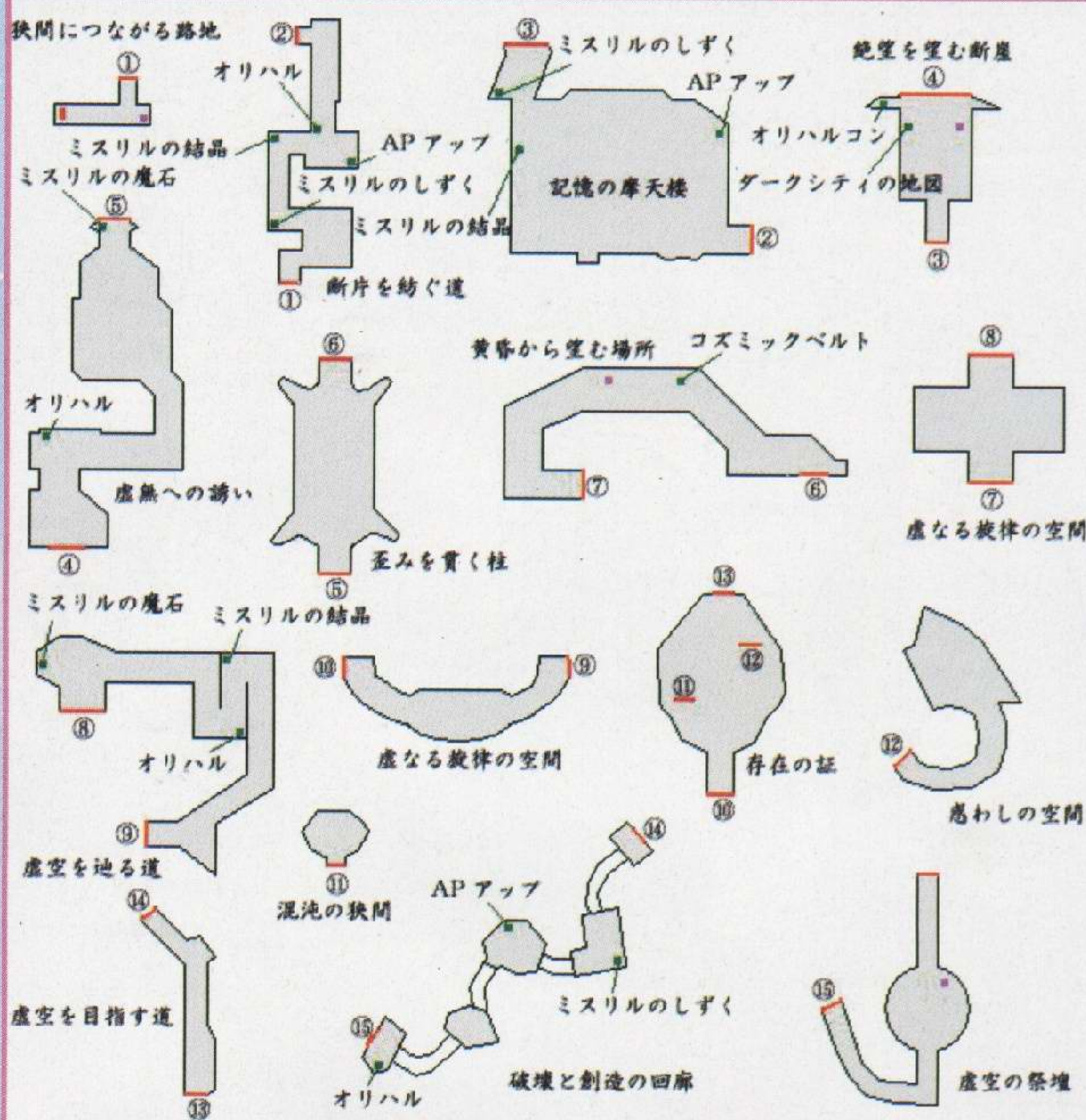


黑色的身影出现了。原来他是十三机关的阿克塞尔，但是他看来并不想与索拉为敌。索拉和他并肩作战，打退了一波又一波敌人的进攻。但是敌人越来越多，阿克塞尔在关键时刻使用了威力极大的禁断之技，但是自己的身体却因为能量透支而逐渐化作幻影。在消失之前，他为自己绑架凯莉的事情感到内疚，而且请索拉替他转达自己的歉意……



阿克塞尔的离去使索拉感到莫名的难过，他真的是自己曾经的好朋友吗？自己和罗克萨斯又是什么关系呢？这一切的谜底也只好在最后的世界中揭开了。索拉与三位同伴一起义无返顾地走进了通向那个所谓的“不存在的世界”的大门。

不存在的世界（存在しなかった世界）



游戏流程

1. 剧情发生后，前往断片を紡ぐ道。
2. 得到『里アンセムレポート12』。
3. 经记忆の摩天楼到绝望を望む断崖。
4. 经虚无への诱い、歪みを貫く柱、黄昏から望む场所，到达虚なる旋律の空间。
5. 剧情发生后，与シグバール战斗。
6. 得到『里アンセムレポート3』。
7. 经虚空をーる道、虚ろなる旋律の空间，到达存在の证。
8. 得到『存在しなかった城の地图』。
9. 前往混沌の狭间。
10. 与ルクソード战斗。
11. 得到『里アンセムレポート8』。
12. 从存在の证到惑わしの空间。
13. 与サイクス战斗。
14. 得到『里アンセムレポート9』。
15. 前往虚空を目指す道へ。
16. 得到『里アンセムレポート11』。
17. 经破坏と创造の回廊，到虚空の祭坛。
18. 回到虚空を目指す道。
19. 剧情后，与ゼムナス战斗。
20. 得到『里アンセムレポート13』。
21. 最终决战。

在这个被称作“不存在的世界”的地方，索拉看到一轮心形的月亮挂在天上。这就是十三机关利用无形的力量，夺取各个世界的心灵，而合成的“王国之心”。一旦这颗心被夺走，所有的世界都会被破坏掉。大家在这里逐渐明白了一切：原来那个蒙面的红衣人“迪兹”就是从事“王国之心”研究的学者安塞姆，而以前假托安塞姆名义出现，后来被索拉封印的人其实是被控制的利克。这一切的幕后主谋是十三机关的创办者和头号人物塞姆纳斯（**ゼムナス**）。他的本名叫捷亚诺特（**ゼアノート**），是安塞姆的座下弟子，因为自己私欲的膨胀而篡夺了导师的位置，并且率领自己的同门师兄弟成立了“十三机关”，他们在失去自己的心灵之后变成了“无形”，并且妄图利用王国之心来毁坏整个童话世界。

原先十三机关的成员中，4号维克森、5号雷克修斯、6号赛克西昂、11号马鲁夏、12号拉克西努早在《王国之心·记忆之链》的故事中就已经被消灭。而3号萨尔丁、8号阿克塞尔、9号迪米克斯也在之前的故事中或者被消灭，或者自行消失。这样算来，这个机关的成员只剩下1号塞姆纳斯、2号吉格巴尔、6号塞克斯、10号卢克索特，以及13号罗克萨斯五个人了。索拉虽然早就知道罗克萨斯是十三机关的成员，但是他仍然不清楚这个人和自己的关系。真正的学者安塞姆，现在又在哪里呢？带着这些疑问，大家来到了虚幻旋律的空间，在这里等待他们的是十三机关的二号人物——吉格巴尔。



BOSS：シグバール



十三机关残余的几名成员都是实力雄厚的猛将。他利用机械对主人公发动攻击，而且还会瞬间移动。对他的攻击要经常使用紧急回避的方式躲开，并且将他的攻击"返"回去。（此时是他的主观视角）他在中了自己的攻击之后会掉下来，这时候上前一顿暴扁就可以了，总的来说，循环使用这种方法就可以打败他。



吉格巴尔在消失之前对大家说，索拉其实就是13号罗克萨斯。尽管索拉怎么也不肯相信，但是联系起以前的种种记忆，索拉自己也不得不承认这种说法是有根据的。大家来到城堡深处，看到凯莉被一群无心怪袭击，而保护她的人，却是……在一年前被封印的安塞姆？……不，他是利克！

众人冲破阻碍来到了存在の证。那里有12块墓碑一样的东西，分别写着十三机关2—13号人物的名字。其中有两块石碑上还有门相通，大家先来到有10号标记的混沌の狭间，赌徒卢克索特在那里。

BOSS：ルクソード



这是一场比较怪异的一对一的单挑独斗。双方各有一个像格斗游戏的血槽一样的时间槽，哪一方先耗尽就算输。索拉除了通常攻击之外，可能会被他变成骰子或扑克牌。索拉在不同形态下的攻击方法也不同，变骰子时要用×键以跳跃的方式攻击，变成扑克时则要利用旋转攻击。在打掉对手的"体力"之后，他的身上会掉下金黄色的球状物，这时候要像当初抢彩球的格斗大赛一样，抢夺这些小球。把他的体力槽耗尽就胜利了。

干掉卢克索特之后，大家进入7号门，找塞克斯一决胜负。

BOSS：サイクス



这个家伙对体术十分在行，经常头朝下悬浮在半空中对主人公发动攻击，丝毫不把大家放在眼里。没关系，只要多利用△键进行回避，再趁他的能量槽没攒满的时候攻击就不会有大的闪失。需要注意的是，他的能量槽一旦蓄满的话则会发动冲击波，这时候必须跳起来躲避。在战斗时按△键进入狂战士（バーサク）状态向敌猛攻可以有不错的效果。

打败塞克斯之后，众人进入最后一扇门——通向塞姆纳斯的门，安塞姆和米老鼠也在那里。原来安塞姆是为了向背叛自己的弟子复仇，才化名为迪兹，暗中帮助索拉他们的。他利用自己研制的设备将王国之心的能量吸收并且集中在一起爆炸了，一阵白光之后，安塞姆不知所踪，利克也恢复了原来的模样。难道说，所有被夺走的"心"都已经回来了吗？



现在只剩和塞姆纳斯的战斗了。作为全作的最终BOSS，前后一共要进行4场战斗。大家在这之前早已做好休整，如今要结束这一切，只有一战！

◆最终BOSS：ゼムナス

第一形态



索拉和塞姆纳斯在记忆の摩天楼前单打独斗。塞姆纳斯在空中飘移，会瞬间移动，而且会使用咒术将索拉封住。在被封住之后，必须赶到摩天楼正下方，按△键解除封印。当他落地的时候，必须抓准时机对他狠打。战胜他之后得到"里アンセムレポート13"，然后回到虚空的祭坛，存档休整之后就是连续的3场恶战。所以有什么好东西都在这里装备上吧。

第二形态



塞姆纳斯吸收了王国之心的能量之后进入了"虚无的空间"。索拉、利克、米奇用钥匙剑打开了通向虚无空间的最后一扇大门。首先要突破的是一条由杂兵构成的防线，有2组机器人负责防卫，将它们消灭才可以继续前进。需要注意的是在那里有激光炮，能量蓄满的时候必须按△键躲避，消灭掉一定数量的敌人后，通道开启。随后到达能量核心地区（エネルギーコア），必须先将场地的杂兵清理干净再攻击核心。（杂兵出现时，核心处于无敌状态）打开通道之后，就会在前面遇到坐在宝座上的塞姆纳斯。他不会移动，但是会用长剑和前面几个手下的招数（如长枪、分身、扑克牌等）攻击主人公。攻击的时候注意回复，以及多用连携攻击就好了。

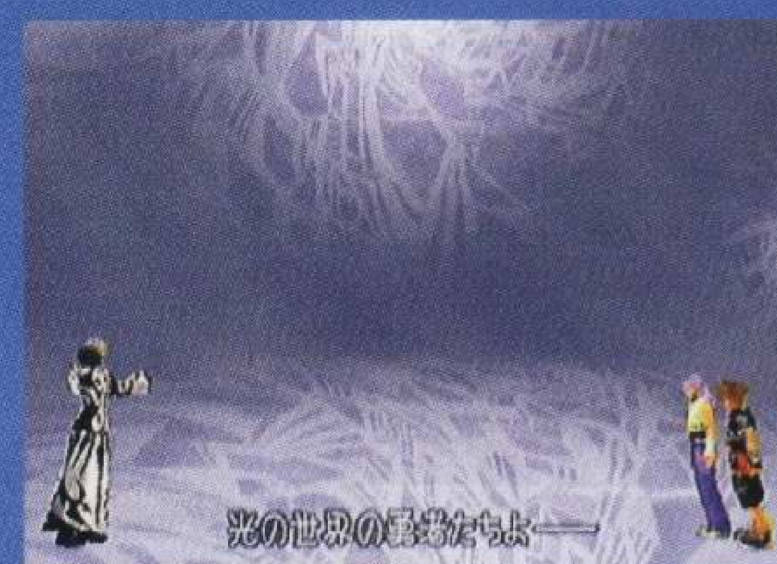


第三形态



好不容易又一次消灭了塞姆纳斯，大家准备通过隧道离开的时候，这家伙突然又复活了，并且变成了一个巨大的鸟型怪物。这时候只有索拉和利克留下来对付他，首先要乘飞船尾随，并且用炮干掉它放出的喽罗（就像积木船的战斗一样）。随后在这只巨鸟身上着陆。塞姆纳斯仍然在宝座上，凑过去猛砍之。但是要小心，他的长剑一挥就可以将索拉打到半空中，这时候连按×键跳过去可以返回他的身边。然后再按刚才的办法接近他并发动攻击。如此反复，就可以将其再度打败。

最终形态



不甘心失败的塞姆纳斯这次恢复了原来的样子，但是瞬间移动的速度比先前快了不知多少倍。我们在上一期介绍的就是这个形态的打法。现在重新强调一下，要在适当的时候按△键，使出スライドターン和ダークシールド等回避和防御技。其中ダークシールド是由利克发出的，可以抵御塞姆纳斯的能量弹。随后索拉会被塞姆纳斯抓住，此时玩家必须操纵利克上前营救他，否则索拉一挂就Game Over了。但是塞姆纳斯会很可恨地用各种必杀技阻拦利克，这时候一边按照提示发出能量波一边朝索拉那边赶过去，接近索拉之后按△键使出合体技就可以打开枷锁并反击。塞姆纳斯在最后会狗急跳墙地放出雨点般的子弹，这时候必须连打○键和△键将子弹顶回去，不然即使是满血也一定会被打死。坚持10—20秒就大功告成了。



尾声

塞姆纳斯最终被他自己的野心吞噬了。索拉扶着利克从异时空之门走了出来，来到了海边。夜间的沙滩很宁静，一切显得那么的熟悉。他们已经有一年没有来到这样的地方了吧，现在的利克和索拉都比一年前长大了不少。



索拉以前一直认为自己比不上利克，但是现在他心中已经没有迷茫了：人和人都是不同的，既然你能够做回自己，那又为什么非要成为另外一个人呢？人和人总有不同，就像这个世界有光也有暗一样。就在这时，一个装有信笺的漂流瓶顺着海水来到二人面前。这是凯莉在和他们分开的时候，写给索拉的信：

写给你，不论你在哪里；

我们祈祷，希望悲伤永远结束；

我们希望，两颗心能够合在一起。

现在我坚定地迈出脚步，实现自己心中的愿望；

谁又知道，一段新的旅程是，是不是布满了荆棘。

也许，路早就在脚下延伸，通向各个世界。

世界有许多个，但是它们都在同一片蓝天下；

同一片蓝天，同样的命运。

"看，有光啊！"利克指着远处的亮光对索拉说道。就在那时，一道由光组成的门将两人吸了过去，他们回到了自己的家乡——命运之岛的沙滩上。凯莉、米奇、唐纳德和高菲在等着他们。

"……我回来了。"索拉看着眼前的凯莉，一丝久违的感动涌上心头。

"欢迎你回家。"凯莉的脸上有着和索拉同样的笑容。（完）

游戏彻底研究 

珍贵道具合成一览表

在游戏中，有许多道具属于稀有物品，不但在商店里买不到，而且也不太容易通过宝箱获得。但是大家可以将已经得到的道具拿到莫古那里去合成。尤其是在游戏的后期，合成出的道具已经成为对BOSS战中不可缺少的物品。所以大家平时在取得素材之后不要随便乱用，各种珍稀的物品、武器和防具都可以通过合成的方式来获得。下面是合成道具的详细情报：

名称	エリクサー	
必要素材	ミスリルのしずく	×3
	力のしずく	×1
	うごめくしずく	×1

名称	ラストエリクサー	
必要素材	ミスリルのしずく	×3
	力のしずく	×1
	うごめくしずく	×1
	満たされる魔石	×1

名称	メガポーション	
必要素材	ミスリルのかけら	×3
	力のかけら	×1
	燃え上がるかけら	×1
	透きとおるかけら	×1

名称	メガエーテル	
必要素材	ミスリルのかけら	×3
	力のかけら	×1
	燃え上がるかけら	×1
	透きとおるかけら	×1
	満たされるしずく	×1

名称	ドライヴリカバー	
必要素材	ミスリルのかけら	×3
	うごめくかけら	×3
	凍てつくかけら	×1
	とどろくかけら	×1

名称	ハイドライヴリカバー	
必要素材	ミスリルのかけら	×3
	うごめくかけら	×3
	凍てつくかけら	×1
	とどろくかけら	×1
	満たされるかけら	×1

名称	APアップ	
必要素材	ミスリルの結晶	×1
	力の結晶	×3
	うごめく結晶	×3
	凍てつく結晶	×3

名称	マジックアップ	
必要素材	ミスリルの結晶	×1
	力の結晶	×3
	うごめく結晶	×3
	凍てつく結晶	×3
	満たされる結晶	×1

名称	ガードアップ	
必要素材	ミスリルの結晶	×1
	燃え上がる結晶	×3
	とどろく結晶	×3
	透きとおる結晶	×3

名称	パワーアップ	
必要素材	ミスリルの結晶	×1
	燃え上がる結晶	×3
	とどろく結晶	×3
	透きとおる結晶	×3
	満たされる結晶	×1

名称	ファイガバングル	
必要素材	ミスリルのかけら	×5
	燃え上がるしずく	×1
	燃え上がるかけら	×1

名称	ファイガンバングル	
必要素材	ミスリルのかけら	×5
	燃え上がるしずく	×1
	燃え上がるかけら	×1
	満たされるかけら	×1

名称	ブリザガブレス	
必要素材	ミスリルのかけら	×5
	凍てつくしずく	×1
	凍てつくかけら	×1

名称	ブリザガンブレス	
必要素材	ミスリルのかけら	×5
	凍てつくしずく	×1
	凍てつくかけら	×1
	満たされるかけら	×1

名称	サンダガレット	
必要素材	ミスリルのかけら	×5
	とどろくしずく	×1
	とどろくかけら	×1

名称	サンダガンレット	
必要素材	ミスリルのかけら	×5
	とどろくしずく	×1
	とどろくかけら	×1
	満たされるかけら	×1

名称	ミッドナイトアンクル	
必要素材	ミスリルのかけら	×5
	透きとおるしずく	×1
	透きとおるかけら	×1

名称	カオスアンクル	
必要素材	ミスリルのかけら	×5
	透きとおるしずく	×1
	透きとおるかけら	×1
	満たされるかけら	×1

名称	アクリシオス	
必要素材	ミスリルのしずく	×5
	燃え上がるしずく	×1
	凍てつくしずく	×1
	とどろくしずく	×1

名称	アクリシオス+	
必要素材	ミスリルのしずく	×5
	燃え上がるしずく	×1
	凍てつくしずく	×1
	とどろくしずく	×1
	満たされるしずく	×1

名称	パワーバンド	
必要素材	ミスリルのしずく	×5
	力のしずく	×1
	うごめくしずく	×1
	透きとおるしずく	×1

名称	バスターバンド	
必要素材	ミスリルのしずく	×5
	力のしずく	×1
	うごめくしずく	×1
	透きとおるしずく	×1
	満たされるしずく	×1

名称	ガーネットリング	
必要素材	ミスリルのしずく	×3
	力のしずく	×1
	力のかけら	×1
	うごめくかけら	×1

名称	ダイヤモンドリング	
必要素材	ミスリルのしずく	×3
	力のしずく	×1
	力のかけら	×1
	うごめくかけら	×1
	満たされるかけら	×1

名称	ミスリルリング	
必要素材	ミスリルのしずく	×3
	力のしずく	×1
	うごめくしずく	×1
	うごめくかけら	×1

名称	オリハルコンリング	
必要素材	ミスリルのしずく	×3
	力のしずく	×1
	うごめくしずく	×1
	うごめくかけら	×1
	満たされるかけら	×1

名称	ソルジャーピアス	
必要素材	ミスリルの魔石	×3
	うごめく魔石	×1
	凍てつく魔石	×1
	透きとおる魔石	×1

名称	フェンサーピアス	
必要素材	ミスリルの魔石	×3
	うごめく魔石	×1
	凍てつく魔石	×1
	透きとおる魔石	×1
	満たされるしずく	×1

名称	マジシャンピアス	
必要素材	ミスリルの魔石	×3
	力の魔石	×1
	燃え上がる魔石	×1
	とどろく魔石	×1

名称	スレイヤーピアス	
必要素材	ミスリルの魔石	×3
	力の魔石	×1
	燃え上がる魔石	×1
	とどろく魔石	×1
	満たされるしずく	×1

名称	エキスパートリング	
必要素材	ミスリルの結晶	×3
	うごめく結晶	×1
	うごめく魔石	×1
	うごめくしずく	×1
	うごめくかけら	×1

名称	マスターリング	
必要素材	ミスリルの結晶	×3
	うごめく結晶	×1
	うごめく魔石	×1
	うごめくしずく	×1
	うごめくかけら	×1
	満たされる魔石	×1

名称	ミスリルのかけら	
必要素材	はざまのしずく	×1
	はざまのかけら	×3
	たそがれのしずく	×1
	たそがれのかけら	×3

名称	ミスリルのしずく	
必要素材	はざまのしずく	×1
	はざまのかけら	×3
	たそがれのしずく	×1
	たそがれのかけら	×3
	満たされるかけら	×1

名称	ミスリルの魔石	
必要素材	はざまの結晶	×1
	はざまの魔石	×3
	たそがれの結晶	×1
	たそがれの魔石	×3

名称	ミスリルの结晶	
必要素材	はざまの结晶	×1
	はざまの魔石	×3
	たそがれの结晶	×1
	たそがれの魔石	×3
	満たされるしずく	×1

名称	リボン	
必要素材	ミスリルの结晶	×3
	オリハル	×1
	はざまのしずく	×1
	はざまのかけら	×1
	満たされる魔石	×1

名称	スタ—チャ—ム	
必要素材	オリハル	×3
	ミスリルの结晶	×1
	たそがれのしずく	×1
	たそがれのかけら	×1
	満たされる魔石	×1

名称	セイヴザクイ—ン+	
必要素材	オリハル	×1
	はざまの结晶	×3
	はざまの魔石	×5
	はざまのしずく	×7
	はざまのかけら	×9
	満たされる结晶	×1

名称	セイヴザキング+	
必要素材	オリハル	×1
	たそがれの结晶	×3
	たそがれの魔石	×5
	たそがれのしずく	×7
	たそがれのかけら	×9
	満たされる结晶	×1

名称	プチリボン	
必要素材	ミスリルの结晶	×3
	オリハル	×1
	はざまのしずく	×1
	はざまのかけら	×1

名称	ム—ンアミュレット	
必要素材	オリハル	×3
	ミスリルの结晶	×1
	たそがれのしずく	×1
	たそがれのかけら	×1

名称	セイヴザクイ—ン	
必要素材	オリハル	×1
	はざまの结晶	×3
	はざまの魔石	×5
	はざまのしずく	×7
	はざまのかけら	×9

名称	セイヴザキング	
必要素材	オリハル	×1
	たそがれの结晶	×3
	たそがれの魔石	×5
	たそがれのしずく	×7
	たそがれのかけら	×9

名称	アルテマウェポン	
必要素材	オリハルコン	×13
	オリハル	×1
	ミスリルの结晶	×1
	はざまの结晶	×1
	たそがれの结晶	×1
	満たされる结晶	×7

在合成道具的时候需要注意，一些关键素材还是比较稀少的，请大家按照自己的需要谨慎使用这些素材。

游戏彻底研究  全レシピ入手方法

レシピ种类	入手地点
アルテマレシピ	トワイライトタウン 宝箱
スキルレシピ	レイディアントガ—デン 宝箱
ム—ンレシピ	レイディアントガ—デン 宝箱
メガレシピ	ビ—ストキャッスル 宝箱
リカバ—レシピ	ザ・ランド・オブ・ドラゴン 宝箱
ガ—ドレシピ	100エ—カ—の森 宝箱
スタイルレシピ	100エ—カ—の森 宝箱
クイ—ンレシピ	ザ・ランド・オブ・ドラゴン 宝箱
スタ—レシピ	ディズニ—キャッスル 宝箱
キングレシピ	ポ—ト・ロイヤル 宝箱

游戏彻底研究  物品收集清单

在游戏中，收集了一定数量的道具之后，就可以在莫古那里得到报酬。具体条件如下表所示：

条件	报酬
素材1种入手	エリクサ—
素材5种入手	おまかせ开发
素材10种入手	ハイドライヴリカバ—
素材15种入手	ラストエリクサ—
素材20种入手	おまかせ开发2
素材25种入手	APアップ
素材30种入手	ガ—ドアップ
素材35种入手	パワ—アップ
素材40种入手	マジックアップ
素材45种入手	オリハル
素材全种入手	オリハルコン
总入手个数50个以上	満たされるかけら
总入手个数100个以上	満たされるしずく
总入手个数250个以上	満たされる魔石
总入手个数500个以上	満たされる结晶
总入手个数1000个以上	オリハル
はざまの素材全入手	満たされる魔石
たそがれの素材全入手	満たされる结晶
ミスリルの素材全入手	APアップ
うるおいの素材全入手	ガ—ドアップ
みなぎる素材全入手	パワ—アップ
満たされる素材全入手	マジックアップ
Cランクの素材全入手	満たされるかけら
Bランクの素材全入手	満たされるしずく
Aランクの素材全入手	満たされる魔石
Sランクの素材全入手	満たされる结晶
燃え上がるかけら30个入手	可以在商店买到该道具
燃え上がるしずく25个入手	可以在商店买到该道具
燃え上がる魔石20个入手	可以在商店买到该道具
冻てつくかけら30个入手	可以在商店买到该道具
冻てつくしずく25个入手	可以在商店买到该道具
冻てつく魔石20个入手	可以在商店买到该道具
とどろくかけら30个入手	可以在商店买到该道具
とどろくしずく35个入手	可以在商店买到该道具
とどろく魔石20个入手	可以在商店买到该道具
透きとおるかけら30个入手	可以在商店买到该道具
透きとおるかけら25个入手	可以在商店买到该道具
透きとおるかけら20个入手	可以在商店买到该道具
力のかけら30个入手	可以在商店买到该道具
力のしずく25个入手	可以在商店买到该道具
力の结晶20个入手	可以在商店买到该道具
うごめくかけら30个入手	可以在商店买到该道具
うごめくしずく25个入手	可以在商店买到该道具
うごめく魔石20个入手	可以在商店买到该道具
はざまのかけら30个入手	可以在商店买到该道具
はざまのしずく25个入手	可以在商店买到该道具
はざまの魔石20个入手	可以在商店买到该道具
たそがれのかけら30个入手	可以在商店买到该道具
たそがれのしずく25个入手	可以在商店买到该道具
たそがれの魔石20个入手	可以在商店买到该道具



视觉系最强格斗作全女性角色赏析与角色操作分析

视觉系最强格斗作品DOA4在玩家多年的等待之后终于揭开了神秘的面纱。本作在角色质感与服饰搭配方面坚持了让美丽与性感进行到底的制作原则，也着实苦了我们这些忠实的DOA玩家，在我们操作着魅力角色进行一次又一次通版，以求心中性感女神的全部服饰时，过程中必然是带着疲惫的神经与期待的心去坚持的。对于这个欣赏在前，技巧在后的格斗异支，男性角色的被忽视地位完全可以从服饰设计的数量上清楚体现。在本次特辑中，我们也不得不将艳丽的主角们放在前端，当我们欣赏了全部当家花旦在DOA4的出场扮相之后，希望您也对全角色的操作架构有一定的了解与认识，毕竟DOA4在华丽背后，还潜藏着喧哗与动感十足的操控快感。（注：以下方向以PC小键盘数字方向注释）□文/大怪

DEAD OR ALIVE 4

X360	本刊译名：死或生4				CERO 18
	TECMO	8140日员	2005.12.29		
对战格斗	DVD	日版	2人以上	1 Mb	

霞



当家花旦的服饰造型自然是本作中最为赏心悦目的。给笔者印象最为深刻的为第二套服饰与第七套服饰，这两套精美服饰的设计基本上将霞的妩媚与性感渲染得淋漓尽致。另外由于4代3D引擎的进化，霞美丽的长发尽显飘逸，在对战中也更突出了忍法的动作之美。在操作环节上，霞的连续技性能与地面固化能力极为安定，连续技丰富且压迫感十足。地面固有压迫连携一般为：PPPP/PPK。地面COUNTER连锁一般为6P—1PP或PP6P—6P等等，玩家朋友们尽可以在这个主线上进行开拓发展。霞在COUNTER对手后首要选择的浮空技巧基本上为三种，分为上段浮空的8K，中段浮空的236P与中段浮空的6K。浮空之后的追袭技巧基本上以P系快速连携为主，例如PPPPP，PP6PK2K等等都可以运用在前两个浮空技巧之后。对手已经COUNTER的情况下6K浮空后可以选择PPP—6PKK的连携（高低差注意）回报非常可观。



雷芳



小小年纪就能够将太极拳运用到这个地步，就难怪雷芳能成为众多操作者青睐的人气角色。其实这么说也不完全正确，因为其除了技巧过人，操作舒适之外，雷芳的高人气原因多半在于服饰造型的大胆设计。丝缎旗袍如此设计，我们这些中华儿女不知道该气愤还是流鼻血欣赏……本作中，雷芳的第一套与第二套都将为凤凰刺绣旗袍设计，而除去大多数的旗袍装扮外，一个中华武道服与两身休闲可爱装扮让我们看到了雷芳可爱造型的另外一面。实际操作方面雷芳具备持续连续牵制与瞬间崩坏的双重能力，为绝对的一线实力角色。控制方面3P—3K命中后的3KP连携给对方压力很大，为主力中的主力技巧。而地面固有连携基本上为3PP6P/9PP等性能技巧转换。浮空技巧基本上依靠上段的8K与中段的3P+K实现。上段浮空后有很多连携，比较安定的为3PP系列之后的位置打击。而3P+K浮空后则要利用背后PPPK进行追击。



绫子



绫的出现在当年也轰动一时，现在想起来，她的气质的确有别于其他女性魅力角色而独自存在，那种特有的忧郁与冷艳的美感给笔者留下了深刻的印象。绫身材娇小，但同样为忍法体术的她在速度感上却超过了霞。再加上背向多择与旋转体术的变化，让对手不得不忌惮三分。服饰方面，大怪比较主观的认为这次绫的服饰造型相对于其他角色来说有些许逊色。但是其攻击能力却有效地弥补了这一缺憾。操作环节中，绫的快速打击目押连携不但众多而且变择迅速，浮空威力也相对惊人。笔者在通版过程中最怕遇到的对手就是高难度下绫的CPU操作者，那种痛苦至今难忘。绫的地面牵制依靠PK/PPP/PP6P为主力。上段浮空F+K与中段4P都能够在瞬间发动中将已经COUNTER的对手送上被浮空的尴尬境地。由于绫的浮空追打众多，这里笔者就不再赘述，其中上段浮空的PP6P—背向7K回报众多，应熟练掌握。












心



本作中新增添角色最大亮点，沧州八极拳的操作者心在游戏发售之前就受到了玩家的极大关注，从足足七套服饰的数量也能感受到厂商对这个角色的重视。由于使用中国武术，所以游戏的服饰也有到浓重的中华气息，这与雷芳相得益彰，也算游戏中难得的景色。在中华传统服饰的主体背后，最让笔者激动的是心第七套服饰的造型，将古典色彩与性感魅力相结合，让我眼前一亮。在操作环节上，心的连续技杀伤威力非常优秀。由于她地面固化能力很强，能很容易将对方固定在COUNTER状态，从而为之后的变择浮空提供了很好的条件。心的地面固有连携包括PP6P/6P6P/1PPP等等，而牵制中3K—66P等使用技巧也很重要。浮空方面主要依靠上段的4P+K与中段的2P+K与7K等实现。上段浮空后利用9P之后的连携回报突出。中段浮空后比较实惠的为背向2P+K再起身择，当然也可以研究背向P之后的连续技。












可里斯蒂



冷艳杀手的出场以来似乎没有得到玩家的太多关注。其实这个角色的个性设计配合狠辣的蛇拳可谓相当完美，一头银发更显示出冷美人的独特气质。可惜的是，厂商在本作中似乎放弃了培养她的念头，只给这个角色四身服饰成为了众多出场女性角色中服饰最少的一位。虽然数量不多，其服饰造型还是将这个角色的气质烘托的比较完备。四身服饰基本上都突出了紧身、暴露与性感的主题，特别是第四身服饰，已经大胆到了极点……这个角色的操作上动感十足，连续目押非常众多，很容易将对手长时间压迫。由于手数众多，所以在压迫上的优势自然也很容易转化为被对手HOLD反击的劣势，这一点一定要注意。需要利用技巧发动时间的节奏变换来缓解这个缺点。浮空技方面多利用上段的33P中段的4F+K与毒蛇构中的4P+K来进行。上段浮空选择较多，中段浮空请利用PP4PPP来进行追袭。












大家可以想像一下，大怪在进行服饰收集的时候，准备了多少止鼻血用品……

蒂娜



在DOA4如此众多的性感角色中，TINA必然是身材最为傲人的性感女神。这我们从其穿着的大胆与凹凸有质的身姿中就可以看出。在欧美玩家中，TINA的人气曾经一度达到顶峰，至今也有相当多的FANS跟随。但令人稍有不满的是，4代中她的服饰数量只有中规中矩的5件而已。不过我们在观看了她的造型后就可以略微了解到TECMO的初衷："虽然数量不多，但绝对以质量取胜。"无论是造型一与二的野性或是造型三与四的性感，再加上最后一套服饰的生活气息简直就恰到好处。TINA在操作方面属于比较传统的择打背投角色，也是女性角色中HOLD反击回报很大的典型。用性能强大的单段技巧铺垫之后用恐怖的连续投瞬杀对手吧。地面固有连携包括3PP/3KP/3KK等主力技。主力浮空依靠上段技巧F+K，中段技巧33P与中段技巧33K来实现。上段浮空后可利用66PPK来追袭。而中段浮空技得手后基本上都用41236F+P空中投来追打。









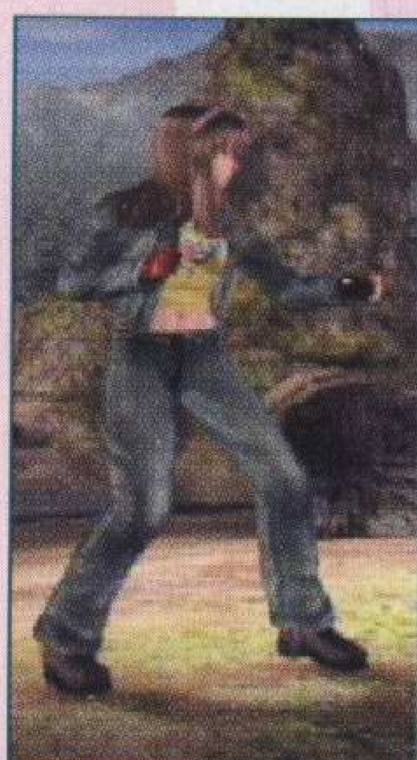



瞳



瞳从3代出场以来就成为了霞最有力的人气竞争者。其可爱的性格与直接的空手武术风格让很多首次接触DOA的玩家都把她作为自己的启蒙角色。本作中，迎合人气需要的TEAMNINJA给了瞳8套服饰，不但数量惊人，而且造型各有特色，尤其是第二套服饰与后面的几套洋装造型，前者突现了青春气息，而后者则把瞳塑造成为了洋娃娃一样的扮相，看着挥舞着空手道的洋娃娃在游戏中所向披靡……笔者的心情很是复杂啊。瞳的地面固有连携很丰富，其中PP6K/3KP4P/3KP6K等技巧应熟练掌握。主力浮空应依靠4F+K上段技巧与中段的33P，9K来实现。浮空之后上段浮空利用PP6PK追打很是实惠。中段浮空后可利用几种安定连携例如7PK，6KKK来进行追打。瞳虽然直线压迫能力非常惊人，但如果全段发动通常都为被反击确定技巧。利用中段技巧进行变择是运用瞳首先要解决的问题。在直线压迫与变择中压杀对手吧。












海伦娜



当使用开始角色16人全部通过剧情模式后，就可以见到前作中的人气角色HELENA了。作为古典美人的唯一代表，HELENA这个法国后裔有着突出的高贵性格，穿着方面也极为优雅。HELENA运用的武术技击竟然是中国传统武学披挂掌，这个大开大合且攻防一体的武术本不适合在一名女性角色身上体现。但由于TEAMNINJA制作能力的可怕，我们在HELENA身上看到的是一种被改革创新了的新式披挂掌，动静之间都体现出了一种独特的美感。在服饰造型方面提供了5套，基本上都围绕着高贵典雅的造型风格塑造。特别是最后一款，如同晚礼服一般的造型令人印象深刻。技巧方面HELENA的6K后续技巧进构与P+K浮空是比较关键的两点。由于发动技巧速度中等，所以HELENA通常保持在中距离进行牵制截击是比较好的选择。而一旦获得有利后，威力巨大的地面压制技巧会给予对手致命的打击。












对于正值血气方刚之年的我，让我长时间进行这样的游戏是对身体与精神的双重考验。

拉.玛丽波萨



对于这个新生角色来说，一般玩家可能还不太熟悉。其实她就是出现在DOA沙滩排球中的莉萨。虽然其属于摔角色，但实际上她的巴西卡波拉体术仍然能在打击迂回上让对手头痛。DOA4给这个黑美人的装扮独到且用心。在五套服饰中囊括了比赛服与性感的展示服饰（第四套）。健康的肤色加上出新的服饰，相信在DOA4中有不少玩家选用她。操作环节方面要注意这个角色与其他人的速度差异。只有利用好中远距离的牵制技巧才能够获得截击的主动。其中固有连携包括K6K/1PK更要在平常注意性能技巧3K的发动时机。6PP—P与6K—3K的连锁也能够在关键时刻重新掌握场面的主动。除了丰富的背投技巧必须要掌握之外，本角色的浮空要利用上段8K与中段的33P来实现，上段跟进连携应选择4PK，高度合适继续6KK的追打路线。而中段浮空后就直接选择F+P的空投追打即可。





















虽甘为绿叶但仍斗志昂扬 男性魅力角色的战术基础



●**李剑（Jann Lee）** 截拳道的完美体现，直线强打的王者。3D格斗游戏似乎对截拳道角色情有独钟，李小龙开创的这个武道不仅动作潇洒且实用技击特性明显，正符合3D格斗游戏中动感与喧哗的视觉表现需要。如果抛开格斗系统架构与平衡性，单独考虑到角色本身造型设计与动作设计的高度，怕是无任何一款3D格斗游戏能与DOA4中的李剑相比肩。笔者至今也没有想到TEAMNINJA能够将截拳道的神髓拿捏得如此准确，李剑在步伐移动，直线腿法与旋转系腿法，勾漏手的截点速度感甚至叫声与啸头晃动都与李小龙那么的相似，并且由于肌体更过丰满那种动作与迅击的视觉冲击达到了如同笔者一般的李小龙FANS的最高要求。这个角色的固有连携中最重要的是6PP与P2PP这样的强制代入中段技。通常的1K与PP2KK与中段代入技巧配合择打效果明显，浮空技巧主要依赖上段的7K与中段技巧33P与中段的9K来实现。之后基本上代入连携都为PP6P，比较稳妥的还有6K4K等，一旦将对手打向墙壁追打回报更为恐怖。

●**隼（Hayabusa）** 攻击判定相当突出的帅气角色，相对于打击判定的强大，背投的威力也相当可观。由于这个角色的特定迂回技巧众多，且在固有连携技巧中存在特殊姿态，令对手很难判断段位，技巧迷惑性强。隼的单发技巧性能出众，有效的组合起来也能够形成地面连锁压制，而且这样的组合自主性很强，根据不同的对手能够随意的进行技巧搭配，很体现玩家的独特风格。比较典型的地面固有连携有P+KP/KP，浮空则依靠上段的8K与中段的2P+K与6K进行。上段浮空之后多段P系连携都可以追打，而中段技巧中的6K则应该利用安定的PP4PP实现。

●**扎克（Zack）** 无论是地面连携固化能力上还是浮空连携上都有着恐怖回报的爆发型角色。在DOA2的时代是绝对的超级强力角色。在DOA4中虽然将这个角色的不利判定大幅度调整。但他进攻犀利，浮空回报明显的特点依旧。他的固有连携丰富，PPP/2KP6K/66PP等性能突出。浮空方面依靠上段技9K中段技巧1P实现。上段浮空技巧实现后应直接使用7KK追打。中段浮空实现后可以进行6K—7KK大回报追打。

●**巴斯（Bass）** 力量系角色的绝对代表。虽然动作缓慢，但在单发判定和HOLD反击威力上都有着其他角色难以企及的高度。对于4代这样以快速目押为主流的游戏来说，无论BASS的威力再强动，也很难在防御反击中实现真正的逆转，所以一定要在中距离利用有效的打击实现压制，抓住任何一次对手不利的时机进行果断的打击与背投择，只要择的准确，获得胜利也只是转瞬之间。典型固有连携技巧有3KP/6KK/9PP，中段浮空技巧有33P，8K与6F+K，只要浮空就进行大威力空投追打，其中6F+K后可以实现41236F+P—6F+P的大威力追袭，气势十足。

●**布拉德（Brad）** 醉拳的达人由于是一头银发且非中国血统，总让笔者有种不伦不类的感觉。但其实力却颇为可怕，特别在奇袭威力上有独到的一面。固有连携有3KP/PP2K/46PKP等，浮空技巧利用独立步构中K，214P中段技，与33K中段技进行浮空。上段技浮空后3KPP—P6PP进行追打。214P浮空后利用3KP—7K进行追袭。

●**疾风（Hayate）** 空手的达人，最美型体术的代言人。别小看这个帅哥的实力，此人的空手技击不但潇洒漂亮，而且威力十足。固有连携包括6PP/PPK等性能技，浮空利用上段6K与中段8P与8K实现。这个角色的浮空后连携通常以P与8P后的连锁目押实现，这里就不再详细介绍了。

●**艾里奥托（Eliot）** 心意六合拳元福的独门弟子自然身手非凡，这个翩翩美少年的攻击力虽然没有他师傅那般的霸道，但却在连锁变择方面有自己独到的优势。可以说这个角色将崩打与连技结合的非常完美，角色实力超群。固有携包括P4PP/3KP/6PP2P等。而上段浮空多依靠9K，中段浮空依靠3P+K与8K实现。上段浮空后应立刻使用3PPPK进行追打。中段浮空后利用4PPPP系列进行追袭。

●**拜曼（Bayman）** 军体格斗的强者，背投与打击的平衡系角色。这个角色的段打能力显然要比BASS要快速的多，背投与HOLD反击的威力也十分惊人。固有连携6PK/PPK/PPP，上段浮空利用7K，而中段浮空多利用236P实现。上段浮空后利用3PP6KP进行追打。中段浮空后应该利用PP4PP进行打击。

★**女性角色服饰获取方法**

霞：开始三种，之后故事模式五回目达成
心：开始三种，之后故事模式五回目达成
瞳：开始两种，之后故事模式六回目达成
雷芳：开始两种，之后故事模式五回目达成
蒂娜：开始两种，之后故事模式三回目达成
拉：开始两种，之后故事模式三回目达成（1.2.3.5COS按住X或Y键可摘面具）
克：开始两种，之后故事模式二回目达成
绫：开始两种，之后故事模式四回目达成
海莲娜：开始两种，之后故事模式三回目达成

★**追加新人物方法**

疾风：完成瞳的故事模式
元福：完成艾的故事模式
雷奥：完成扎克的故事模式
HELENA：将开始阶段16个角色的故事模式全部完成一次。
SPARTAN-458：海伦娜完成故事模式一次。
天狗：全部角色完成CLEAR TIME MODE。

服饰一套一套的收集，我对于本作CPU AI智慧的提高感受的越来越深切，有几关，睁着眼睛是打不过地……











本作中的主题永远围绕着这些美丽的格斗宝贝们，在场景与人物材质双重提升的前提下，她们更为妩媚动人。虽然女性角色突出的性感主题让我们感到作品明显的商业用意，但从一些传统服饰上我们仍然能感受到另外一种质朴的美感，这一点我们从心与雷芳的服饰中都可以清晰地察觉到。

画面表现的质变

DOA系列是一个非常独特的3D格斗系列，系列的进步表现突出体现在一代与二代这样的革命性演变上。当时可以说这个系列作品从一个相对正统的3D格斗作品一下子转变成为视觉表现力为主体的商业作品。当时我们对这个改变有着褒贬不一的评价，但到了今天，似乎这个转变在为TECMO会社带来了巨大的利润，也为我们这些传统格斗玩家灌输了一个思想："格斗游戏也原本可以很喧哗到极点且商业到极点的。"对于画面表现来说，DOA系列代代有进步是肯定的，但自从1代与2代的革命性演变之后，2代到3代中我们并没有感受到过多的进步元素，甚至可以说是非常保守的一种画质提高而已，虽然XBOX的机能强劲，但在整体风格方面DOA3给了我们一种DOA2进化版的感觉。在DOA4公布的前期，笔者看着开发画面静态图片时发出了感叹："仍然没有质的飞跃，感觉与三区别不大。"相信这也是当时看过开发中图片玩家的大多想法吧。可当我正式接触这款作品后，XBOX360硬件实力的表现延伸到背景，人物材质与光影效果的各个层面，那种提高虽然没有DOA1到DOA2那样的具有革命性，但也着实让我感受到了游戏画面表现质的提高。我们先从游戏场景说起……

本作的游戏场景将渲染质量提高是最明显的特征，由于硬件实力提高，这样的飞跃在我们看来也是理所应当的。给我印象最为深刻的是樱花与日本古建筑交织的浪漫场景与远古时代场景。背景樱花细致的渲染与画面蒙胧的质感与整体大环境相统一，画面美仑美幻，随着人物动作的幅度扬起的片片樱花让我十分感动。远古场景中的动物造型倒不是我最看重的，场景中突出体现的远古植被才是制作的精妙所在。那种厚重的木质感与翠绿的鳞系植物群让这个视觉系格斗充满了生机。当然，除了这两个典型场景之外，日式踏踏米、现代街道与水果街道场景等等设计都层次分明，再没有以前人物与背景混杂的不良感觉。且在场景设计中将最细致的每一点都力尽刻画完美，给我印象最为深刻的是水果贩卖街道中，如果将背景的水果贩卖车击碎后每一个水果都散落在地，那时我特地仔细观看了地下的水果造型，一个个色泽鲜艳且质感十足，这一点就让我对TEAMNINJA严谨的工作作风钦佩不已，一个貌似商业性的作品，把握住了每一点细节的刻画，仍然是能够上升成为独一无二的经典。场景制作的第二点突出之处集中在场景与角色互动上，这一点前作就已经做了些许铺垫，但由于机能有限或开发组准备不足，并没有成规模的演出。到了本作，前作中的构想似乎终于有了施展的舞台，街道中车辆的通过、护栏的建设、远古场景中疾驰的恐龙、古寺中台阶的高低差变化等等，都成为了影响对局的重要要素。我们经常可以在对局中看到正在激烈压制对手的有利方由于没有观察到背景疾驰的恐龙被一击撞飞的突然事件，也有本来连携浮空后不能将对手逆杀，但由于最后一段连携与疾驰的车辆撞击相组合形成了第二次大浮空连携直接获胜的爽快场面。就连场景中的护栏也特地设计为战术需要，类似直线撞击技巧，将对手打过护栏直接66飞跨追打的情况屡见不鲜，成为了特定连携的一种情况，国内玩家交流中经常出现了"场景连携"这样的字眼，可见本作场景设计的革新下了很大功夫。游戏场景的第三点突出之处则为多场景有机结合的升华。场景由于打斗而出现切换这本来已经形成为DOA的独创特点，但令我们没有想到的是，本作居然将游戏场景制作的如此之大，各个区域结合非常完整，我们在一个场



 本来一个好端端的格斗热血青年，如今已经慢慢的被腐蚀了……不过我还有最后的一点坚定意志。

将这些图片公开亮相之前，大怪要进行一下特别说明，本作品为18岁以上玩家才可参与，所以非18岁的玩家……不能接触但可以看。本作的服饰虽然数量有限，但对应每个角色的特色，设计主题都非常鲜明。但在对战中几乎走光的现象已经成为家常便饭，成为了游戏中特别的一道风景线。可以肯定的是，这绝对是TEAMNINJA故意而为的。在对战过程中，这些艳丽角色们突出的性感部位让笔者经常注意力转移从而输掉全局。在一次一次犯RP错误而导致失败后我发现了一个真理："这个游戏如果使用性感角色对战，胜率必定大大超过使用男性角色。"

























景对战中经常可以实现3次场景切换的情况，被打出场景的一方虽然受到重创，但却由于进入了一个新的作战环境，在55分的对战情况下能够重新组织心态与反击步骤，多场景切换对于游戏整体气氛的跌宕起伏与对战局面的改变都起到了积极的作用。需要特别说明的是，本作的场景并非是如以前一般直线进行，而是完全互动，之前到达的场景如果逆向打入的话还是会回来的，这里比较突出的是日式踏踏米场景，由于局面经常逆转，所以在回转墙壁中来回打进打出，是格外激烈有趣。如今的DOA4在场景上已经完全做到互通互动，这是TEAMNINJA高技术实力与严谨工作态度的综合体现。

人物渲染与操作环节的进步

本次对于人物渲染方面的进步不仔细观看还真的难于发觉，虽然服饰比起前作大幅度减少，但在服饰的材质上进行了细致的制作，每一丝纹理都力求清晰醒目，我们可以从雷芳的旗袍刺绣上感受到服饰材质大幅度的提高。除了服饰之外，我们还可以清晰看到人物头发飘逸的感觉，这一项特别的改动实际上在人物静止状态下还是比较糟糕的，人物的发质在静止状态下成条状分须，实在难提美感。但在动态中这个不成熟的进化体现出了人物的动感与角色的飘逸，比起前作头发僵硬的造型来说，是有了长足的进步。XBOX360硬件实力的提高同样体现在角色动作渲染上，角色的高速度动作衔接中有着动作模糊效应，这个突出的改动让角色在动作衔接中显得自然且充满冲击力，TEAMNINJA把这个充满影视效果的渲染制作手法套到DOA4的动作渲染中，效果现在看来是格外突出。说完角色渲染我们最后介绍一下本作操作环节的进步。很遗憾，本作在操作架构上并没有革命性的进步，只在角色招数属性调节方面特别是招数躲避性能上下足功夫，改动了大部分无理的性能技巧。战术整体还是围绕着击打、防御、背投、HOLD的环形结构进行的，但由于场景互动性突出，所以在操作环节上又衍生出了众多结合场景进行的战术。也算本作中对操作架构的一种升华吧。总体来说，DOA4在多方面都有了长足的进步，TEAMNINJA是一个将商业成功转化为技术实力的高水平制作小组，也许不久的将来我们就可以见到DOA4升华版的推出，那时不要说是炒冷饭哦！！

刚才所说的这个坚定的意志就是："将这个游戏研究完之后绝对不能再碰它！！"我相信我能够做到的。

新作游戏发售表

正所谓人算不如天算，我一直在等待的2月份发售的《战国无双2》居然被无良的光荣拖到了3月才发售（截稿前日期仍然未定，所以无法具体登载在这期发售表上），真是令人不得不怒。此外许多公司公布的大作发售时间都未确定，也是让人比较郁闷的事情。好在1月底2月初会有海量新作面世，也算得上是差强人意。 □责编/猴子

PS2

中文名	原名	类型	厂商
1月19日			
玫瑰法则	RULE OF ROSE	RPG	SCEI
星球大战 前线2	Star Wars Battlefront 2	STG	Electronic Arts
德比赛马创造	ダービ－马をつくろう！	SLG	SEGA
燃烧之魂	ブレイジングソウルズ	ETC	Idea Factory
影之心 来自新世界 新手入门版	Shadow Hearts fron the New World Starter Pack	RPG	ARUZE
1月26日			
NAMCO街机博物馆	ナムコミュ－ジアムア－ケ－ドHITS!	ETC	NAMCO
百人斩少女2 猛剑狂闪记	IZUMO2 猛き剑の闪记	ACT	GN SOFTWARE
I/O	アイオ―	AVG	GoodNevigate
少女恋爱大革命！	乙女的恋革命★ラブレボ!!	AVG	INTERCHANEL
夏令营2 虹色青春	キャンパス2～虹色のスケッチ～	AVG	角川书店
★侍魂 天下第一剑客传	サムライスピリッツ 天下第一剑客传	FTG	SNKPLAYMORE
★新鬼武者 梦之黎明	新鬼武者 DAWN OF DREAMS	ACT	CAPCOM
最终护卫 深夜的黑蝶物语	ラスト・エスコ－ト －深夜の黑蝶物语－	SLG	D3P
★华氏（靛青预言日版）	ファ－レンハイト	AVG	ATARI
★FFVII 塞伯拉斯的挽歌	ダ－ジュ・オブ・ケルベロス	RPG	SQUARE ENIX
廉价2000系列 终极30 降临！ 族车之神 佛耻义理 爱罗武勇	Simple 2000シリ－ズ Ultimate 30 降临！族车之神 佛耻义理 爱罗武勇	ETC	D3 Publisher
廉价2000系列 Vol.95 THE 僵尸VS 救护车	Simple 2000シリ－ズ Vol.95 THE ゾンビVS 救急车	ACT	D3 Publisher
我们都是街机族 热血硬派国夫君	オレたちゲ－セン族 热血硬派くにおくん	ETC	Hamster
2月2日			
★信长之野望 革新	信长の野望 革新	SLG	KOEI
摩托TT	Tourist Trophy -The Real Riding Simulator-	RAC	SCEI
2月9日			
死魂曲2	サイレン2	AVG	SCEI
暗夜私语～侦探 相乐恭一郎	暗夜にささやく～侦探 相乐恭一郎	AVG	Idea Factory
2月16日			
★怪物猎人2	モンスタ－ハンタ－2	RPG	CAPCOM
劲舞革命 冲击	Dance Dance Revolution STRIKE	ETC	KONAMI
2月23日			
新・豪血寺一族～烦恼解放	新・豪血寺一族～烦恼解放	FTG	EXCITE
信长之野望 革新	信长の野望 革新	SLG	KOEI
★KOF・大蛇篇	ザ・キング・オブ・ファイタ－ズ オロチ篇	ACT	SNKPLAYMORE
魔界战记2	魔界战记ディスガイア2	SLG	日本一
零式舰上战斗记2	零式舰上战斗记2	STG	TAITO
合金之狼REV	METAL WOLF REV	STG	Princess Soft
★幻想水浒传5	幻想水浒传 V	RPG	KONAMI
SEGA 2500系列 尖端大战略 德意志闪电战	セガシリ－ズ2500アドバンスド 大战略ドイツ电击作战	SLG	SEGA
★SEGA 2500系列 火枪英雄	セガシリ－ズ2500 ガンスタ－ヒ－ロ－ズ	ACT	SEGA
恶魔猎人3 特别版	デビル メイ クライ3 スペシャル	ACT	CAPCOM
3月2日			
★CAPCOM 街机合集	カプコン ア－ケ－ド コレクション	ETC	CAPCOM
任侠传 渡世人一代记	任侠传 渡世人一代记	ACT	元气
3月16日			
★最终幻想12	ファイナルファンタジ－Ⅻ	RPG	SQUARE・ENIX
吉他狂人5&狂热鼓手5	Guitar Freaks V & Drummania V	ETC	KONAMI
3月23日			
皇牌空战ZERO 贝尔卡战争	Ace Combat Zero Belkan War	SHT	KONAMI
灼眼的夏纳	灼眼のシャナ	ETC	Media Works
3月30日			
六星闪亮 星降之都	六ツ星きらり～ほしふるみやこ	RPG	千世
异世纪的物语	Another Century's Episode	RPG	BANPRESTO
4月20日			
★大神	大神（OKAMI）	ACT	CAPCOM
4月27日			
银河天使2 绝对领域之扉	Galaxy Angel 2 绝对领域の扉	RPG	BANPRESTO
预 定			
世界的尽头	World's end	AVG	PrincessSoft
鬼屋魔影 新的恶梦	アローンインザダ－ク－ザニュ－ナイトメア－	AVG	CAPCOM
破坏者	BREAKER	ACT	TECMO
Catan	Catan	ACT	CAPCOM
新机动幻想 青之章	ガンパレ－ド・オ－ケストラ 青の章	AVG	SCE
新机动幻想 绿之章	ガンパレ－ド・オ－ケストラ 绿の章	AVG	SCE
KOF MX2	KOFマキシマムインパクト2	FTG	SNKPLAYMORE
Soul Link EXTENSION	Soul Link EXTENSION	AVG	INTERCHANEL
羊之村欢迎您2	ようこそひつじ村2	AVG	SUCCESS
蔷薇木上开满蔷薇花	蔷薇ノ木ニ蔷薇ノ花开ク	AVG	INTERCHANEL
CLANNAD	CLANNAD－クラナド－	AVG	INTERCHANEL
绝体绝命都市2 被冰冻的记忆	绝体绝命都市2 －冻てついた记忆たち－	AVG	IREM
大战略7	大战略Ⅶエクシ－ド	SLG	SystemSoftAlpha
龙虎之拳・天地人	龙虎の拳～天・地・人～	FTG	SNKPLAYMORE
便利店4	ザ・コンビニ4	SLG	HUMSTAR
RULE of ROSE	RULE of ROSE	AVG	SCE
K-1 WORLD GP 2005	K-1 WORLD GP 2005	RAC	D3P
雅典2004	ATHENS 2004	SPG	SCE
世界坦克博物馆	ワ－ルド タンク ミュ－ジアム	SLG	SUCCESS
盗墓者・传说	TOMB RAIDER LEGEND	A・AVG	Eidos
灵魂燃烧	ブレイジング・ソウルズ	SRPG	IDEA FACTORY
弹子乐园－大海与夏天的回忆－	パチパラ12－大海と夏の思い出－	ETC	ISE
★KOF・NESTS篇	ザ・キング・オブ・ ファイタ－ズ ネスツ编	FTG	SNKPLAYMORE
.hack//G.U. Vol.1 再诞	.hack//G.U. Vol.1 再诞	RPG	BANDAI
.hack//G.U. Vol.2 念君之声	.hack//G.U. Vol.2 君想フ声	RPG	BANDAI
.hack//G.U. Vol.3 疾行之速	.hack//G.U. Vol.3 iくような速さで	RPG	BANDAI
新世纪福音战士 钢铁女友特别篇	新世纪エヴァンゲリオン 钢铁のガ－ルフレンド特别编	SLG	GENEX
吉奥拉马战线无战事・攻克柏林	ジオラマ战线异状	SLG	MARIONET
分离之心	セパレイトハ－ツ	SLG	KID
圣灵机RAYBLADE2	圣灵机ライブレ－ド2	SLG	WINKYSOFT
心跳回忆 女孩版 2nd Kiss	ときめきメモリアル Girl's Side 2nd Kiss	SLG	KONAMI
忍道 匠	忍道 匠	ACT	SPIKE
SEGA 2500系列Vol.24 东京番外地	SEGA 2500シリ－ズVol.24 ラストブロンクス	FTG	SEGA
卒业2世代记	卒业2Generation	SLG	GENEX

PS3

中文名	原名	类型	厂商
2006年春			
致命惯性	フェイタル・イナ－シャ	RAC	KOEI
刃之风暴・百年战争	ブレ－ドスト－ム・百年战争	ACT	KOEI
仁王	仁王	ACT	KOEI
装甲核心4	ア－マ－ド・コア4	ACT	FROM
KOF Maximum Impact3	キング・オブ・ファイタ－ズ	FTG	SNK PLAYMORE
幻想水浒传6	幻想水浒传VI	SLG	KONAMI
实况棒球	实况パワフルプロ野球	SPG	KONAMI
2006年内			
源氏2	GENJI2	ACT	SCE
新世纪赛车GPX	新世纪GPXサイバ－フォ－ミュラ	RAC	SUNRISE
新天魔界6	新天魔界 VI	S・RPG	IDEA FACTORY
最强银星 围棋7	最强银星 围棋7	TAB	MAGNOLIA
最强银星 将棋7	最强银星 将棋7	TAB	MAGNOLIA
太空巡航机	グラディウス	STG	KONAMI
喜剧历史ACTION	コミカル历史アクション	ACT	GAE
Tom Clancy's Ghost Recon 3	Tom Clancy's Ghost Recon 3	ACT	UBI SOFT
铁拳6	铁拳6	FTG	NAMCO
炼狱 The end of the CENTURY	炼狱 The end of the CENTURY	ACT	HUDSON
羊之村	ひつじの村	AVG	SUCCESS
炸弹人	ボンバ－マン	ACT	HUDSON
恶魔猎人4	デビル メイ クライ4	ACT	CAPCOM
合金装备4	メタルギアソリッド4	ACT	KONAMI

XBOX

中文名	原名	类型	厂商
2月23日			
格斗之王 NEOWAVE	The King of Fighters NEOVAVE	FTG	SNKPLAYMORE
预 定			
雷电FIGHTERS evolution	雷电ファイタ－ズ エボリュ－ション	ACT	NWS
RILICS	レリクス	AVG	Bothtec
红忍	RED NINJA	ACT	VI
★索尼克飞板	ソニック ライダ－ズ	ACT	SEGA
黄金眼	ゴ－ルデンアイ	ACT	微软
星际争霸 幽灵	Starcraft：GHOST	ACT	CAPCOM

XBOX360

2月16日			
★使命召唤2	コール オブ デュ－ティ2	FPS	KONAMI
Over G	オーバ－G	SHT	TAITO
2006年春预定			
★幻城杀手	FRAME CITY	ACT	NAMCO
老虎伍兹PGA巡回赛06	タイガ－ウッズPGA TOUR 06	SPG	Arts
2006年预定			
Love FOOTBALL	Love FOOTBALL	SPG	NAMCO
OPERATION DARKNESS	オペレ－ション・ダ－クネス	RPG	SUCCESS
职业棒球魂	プロ野球スピリッツ	SPG	KONAMI
★搏击玫瑰XX	ランブルロ－ズXX	ACT	KONAMI
天外魔境ZIRIA	天外魔境ZIRIA 遥かなるジパング	RPG	HUDSON
金属战犬	クロムハウンズ	ACT	SEGA
妖精公主・神力原理	カメオ：エレメンツ オブ パワ－	ACT	微软
雷神之锤4	クウエ－ク4	ACT	ACTIVISION
360麻将	360麻雀	TAB	SUCCESS
炸弹人 零点行动	ボンバ－マン～ACT：ZERO～	ACT	HUDSON
装甲战记	ア－マ－ド・コア－	SHT	SOFTWARE
天诛360（暂定名）	天诛360（假题）	ACT	SOFTWARE
反暴行动	ROIT ACT	ACT	Microsoft
蓝龙	ブル－ドラゴン	RPG	Microsoft
暗黑行动	オペレ－ション ダ－クネス	ACT	SUCCESS
动物园管理员	Zoo Keeper	SLG	SUCCESS
侍道Online	侍道オンライン	ACT	SPIKE
失落的星球 极端状态	Lost Planet Extreme Condition	ACT	CAPCOM
预　定			
真名法典2	MAGNA CALTA2	RPG	BANPRESTO
三国封神（暂定名）	三国封神（假题）	ACT	Idea Factory
勇闯尸城	Dead Rising	ACT	CAPCOM
KOF 极度冲击360	KOF Maximum Impact	FTG	SNKPLAYMORE
生化危机5	バイオハザ－ド5	AVG	CAPCOM
装甲核心4	ア－マ－ド コア4	STG	FROM SOFTWARE
NEOGEO 斗技场	ネオジオバトルゴロシアム	FTG	SNKPLAYMORE

NGC

1月19日			
★超级马里奥足球	ス－パ－マリオストライカ－ズ	SPG	任天堂
2月23日			
★鲸腹2 开天之翼与众神的嗣子	BATEN KAITOS2 始まりの翼と神々の嗣子	RPG	NAMCO
预　定			
动物之森2	どうぶつの森2	RPG	任天堂
星之卡比	星のカ－ビィ	ACT	任天堂
赛尔达传说 黎明公主	ゼルダの传说	A・RPG	任天堂
大金刚赛车	ドンキ－コングレ－シング	RAC	任天堂

GBA

1月19日			
HUDSON精选系列5 射击游戏合集	Vol.5 シュ－ティングコレクション	SHT	HUDSON
HUDSON精选系列6 冒险岛合集	Vol.6 冒険島コレクション	ACT	HUDSON
2月9日			
超人总动员 强敌掘矿者登场	Mr. Incredible 强敌アンダ－マインナ－登场	ACT	SEGA
2月23日			
游戏王 双重怪兽2006	游戏王デュエルモンスタ－ズ2006	RPG	KONAMI
3月			
蜡笔小新 传说之城大震撼！	クレヨンしんちゃん 传说を呼ぶオマケの都ショックガ－ン！	ACT	BANPRESTO
预　定			
国夫君的热血合集3	くにおくん 热血コレクション3	ETC	CAPCOM
章鱼球	まみむめ☆もがちょ たこボ－ル	PUZ	IDEA FACTORY
超人奥特曼棒球	超人ウルトラベ－スボ－ル	SPG	Cunture Brain
斗牌传说 赤木	斗牌传说 アカギ	RPG	Cunture Brain
纳尼亚王国物语 狮子和魔女	ナルニア王国物语 ライオンと魔女	RPG	D3 Publisher
合金弹头	メタルスラッグ	STG	SNKPLAYMORE
合金弹头2	メタルスラッグ2	STG	SNKPLAYMORE
合金弹头3	メタルスラッグ3	STG	SNKPLAYMORE
合金弹头X	メタルスラッグX	STG	SNKPLAYMORE
Mother3	Mother3	RPG	任天堂
魔法老师 私人授课2 寄生之吻	魔法先生!プライベ トレッスン パラサイトでチュ	RPG	MI
双重包 索尼克&啾啾火箭队	ダブルパックソニック&チュチュロケット	ETC	SEGA
最终幻想 V	FINAL FANTASY V	RPG	Square Enix
最终幻想 VI	FINAL FANTASY VI	RPG	Square Enix

PSP

2月9日			
★中原之霸者 三国将星传	中原の霸者～三国将星传	SLG	NAMCO
太空战斗机Portable	グラディウス ポ－タブル	SHT	KONAMI
2月23日			
★幻想水浒传I&II	幻想水浒传I&II		KONAMI
头文字D 街道舞台	头文字D STREET	RPG	SEGA
NAMCO游戏博物馆第二部	ナムコミュ－ジアムVol. 2	ETC	NAMCO
3月2日			
北欧战神传	ヴァルキリ プロファイル	SLG	SQUARE ENIX
麻将格斗俱乐部	マジャンファイトクラブ	TAB	KONAMI
3月9日			
心跳回忆 永在你身边	ときめきメモリアル~Forever with You~	AVG	KONAMI
3月23日			
幻侠乔伊 格斗嘉年华	ビュ－ティフルジョ－バトルカ－ニバル	ACT	CAPCOM
3月30日			
电车向前进！大阪环线篇	电车でGO！大阪环状线编	SLG	TAITO
预　定			
忍道・焰	忍道・焰	ACT	SPIKE
★GT赛车4 MOBILE	グランツ－リスモ4モバイル	RAC	SCEI
怨灵之村	怨灵の村	AVG	NOWPRO
NFL Street	NFL Street	SPG	EA
魔界战争	魔界ウォ－ズ	SRPG	日本一
EX人生游戏PSP	EX人生ゲ－ムPSP	SLG	ATLUS
TGM—K	TGM—K	ETC	ARIKA
ANGEL COLLECTION	エンジエルコレクション	SLG	MTO
虫	虫	SLG	GAE
雀MATE	雀メイト	SLG	SUCCESS
RS Revolution	RS Revolution	RAC	SPIKE
龙珠Z	ドラゴンボ－ル	ACT	BANDAI
大战略PSP	大战略 ポ－タブル	SLG	元气
炼狱2	炼狱2	ARPG	HUDSON
樱大战1&2	サクラ大战1&2	SLG	SEGA
恐怖惊魂夜2 监狱岛的童谣	かまいたちの夜 监狱岛のわらべ呗	AVG	CHUNSOFT
火影忍者Portable	NARUTO～ナルティメイトボ タブル	ACT	BANDAI
纯洁人生 新牧场物语	イノセントライフ 新牧场物语	SLG	MI
忍道 焰	忍道 焰（ほむら）	ACT	SPIKE
大航海时代IV Rota Nova	大航海时代IV Rota Nova	ACT	KOEI
MYST(暂定名)	MYST（假题）	ACT	SEGA
上海	上海	PUZ	SUCCESS
最终幻想VII 危机核心	Final Fantasy VII Crisis Core	RPG	Square Enix
新世纪福音战士 2	Neon Evangelion 2	SLG	BANDAI

NDS

1月26日			
死神Bleach DS	Bleach DS	RPG	BANDAI
驱动苍天的命运	苍天に驱ける运命		
2月23日			
★圣剑传说DS 玛娜之子	圣剑传说DS チルドレン オブ マナ	ARPG	Square Enix
三国志DS	三国志DS	SLG	KOEI
壮志凌云	TOPGUN	SHT	TAITO
大航海时代4 ROTA NOVA	大航海时代4 ROTA NOVA	SLG	KOEI
3月2日			
机器猫哆啦A梦 野比的恐龙2006	ドラえもん のび太の恐龙2006	AVG	SEGA
3月9日			
天外魔境2万字丸	天外魔境2MANJI MARU	RPG	HUDSON
信长之野望DS	信长の野望DS	SLG	KOEI
预　定			
英语单词 目标1900DS	英单语 タ－ゲット1900DS	ETC	IE Institute
可爱的小狗DS	かわいい仔犬DS	ETC	MTO
伊苏 战略版	イ－ス ストラテジ	SLG	MI
茶水狗狗的房间	お茶犬の部屋	ETC	MTO
风暴传说	Tales of the Tempest	RPG	NAMCO
瞬感解谜	瞬感パズル－プ	ETC	任天堂
琴库鲁RPG	チンクルRPG	RPG	任天堂
新超级马里奥兄弟	Newス－パ－マリオブラザ ズ	ACT	任天堂
月亮工厂 新牧场物语	ル－ンファクトリ 新牧场物语	SLG	MI
魔法假日 5星降临	Magical Vacation 5 Stars	RPG	任天堂
超级机器人大战DS	Super Robot Wars DS	SLG	BANPRESTO
逆转裁判 4	逆转裁判 4	ETC	CAPCOM
怪兽召唤师	Monster Summoner	RPG	Arting
真 女神转生DS	真 女神转生DS	RPG	ATLUS
SNK对CAPCOM 卡片对决	SNK VS CAPCOM Card Battle	TAB	PLAYMORE
我们的太阳DS	Bokura no 太阳 DS	RPG	KONAMI

另类土星 VOL.02

1.豪血寺一族3 GROOVE ON FIGHT/豪血寺一族3 格斗神台/1997.5.16/5800日元/1RAM卡必须

在1997年成为新锐格斗代表的豪血寺系列第三作，销量却迎来了大失败。村田莲尔的人设，出色的必杀设定，创意的线移动方式及双角色协助系统，使这款游戏成为必须收藏的经典。将己方的尸体用做道具攻击对手一直被玩家津津乐道。

2.PRINCESS CROWN/公主的皇冠/1997.12.11/6800日元

延期发售并没有打消玩家期待的念头，精彩绝伦的画面效果成为了这款游戏最大的卖点，有趣的系统和丰富的要素至今仍被不少玩家列为SS上最佳游戏之一。

3.心灵咒杀师 太郎丸/1997.1.17/5800日元

简洁的海报，在当时众多游戏的宣传中显得格外醒目。游戏本身也因为难度较高而被不少玩家放弃，在当年动作游戏正热的市场之下，这款优秀的ACT被忽视颇为可惜。

4.プリクラ大作战/花小路大作战/1996.11.15/6800日元

同样来自豪血寺一族系列的花氏姐妹，摇身一变成为了包含动作要素的STG游戏。游戏可以双人合作，以斜45度的视角展开，游戏的华丽程度在当时是相当震撼的。但游戏难度过高，而海报的设计也缺乏特色。

5.GUARDIAN HEROES/守护英雄/1996.1.26/5800日元

平淡无奇的海报设计，包含的却是一款整整轰动一个时代的2DACT巨作。游戏支持4人同乐，三条线移动使战斗的乐趣和战术性成倍的增长，华丽得无以复加，打斗起来乱成一锅粥的感觉相信很多人记忆犹新。

1

2



3



4



5

责/丁丁



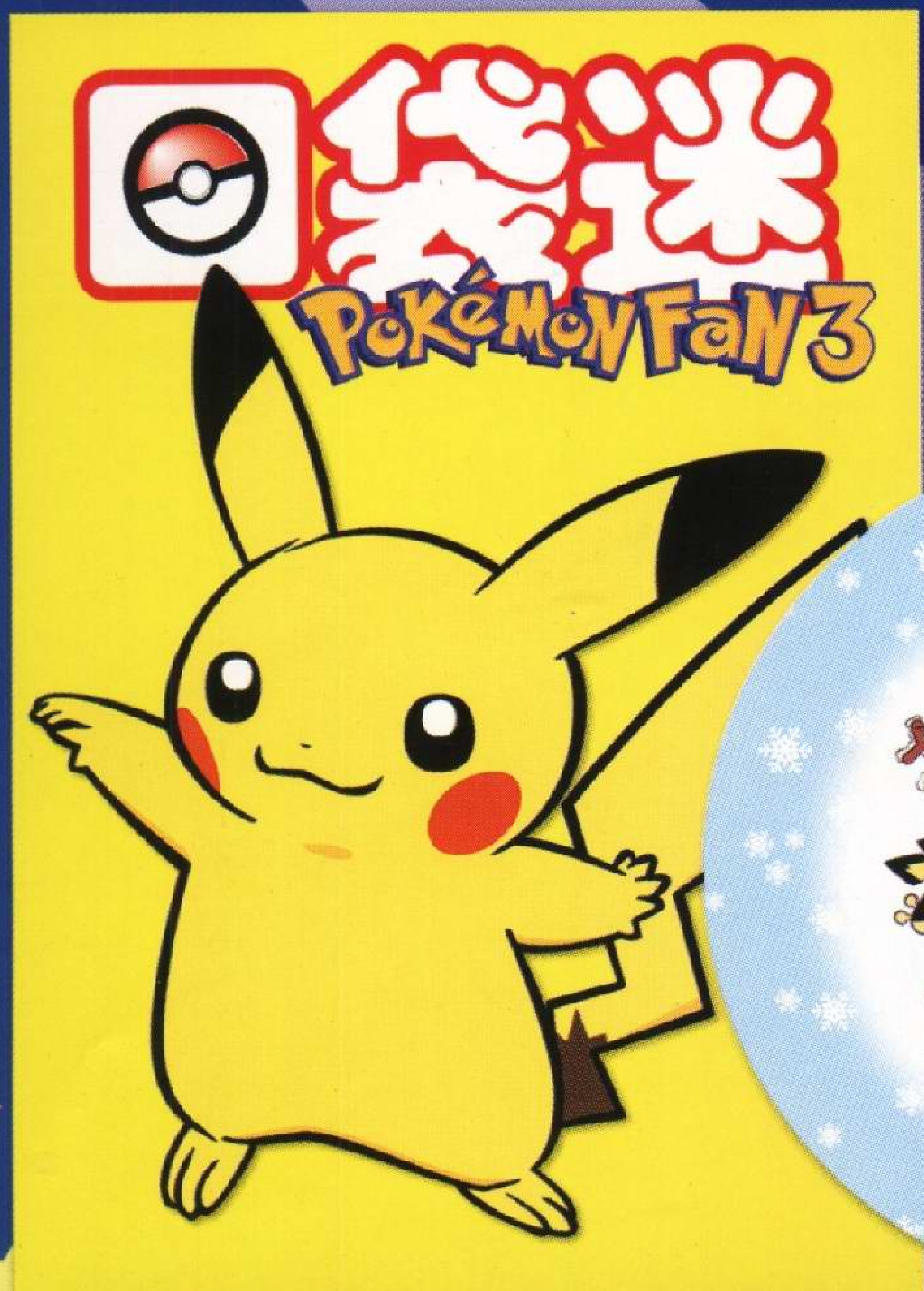
口袋迷 POKéMON FAN 3



神秘赠品下期公开！

《口袋迷》第三辑 2月20日火热上市!!







限定掌机

口袋限定版 GBM 日本一机难求，本辑继续大抽奖，快来赢取你的口袋GBM吧！

口袋光盘

口袋妖怪最新电影《波导的勇者》全面大预览，精彩口袋影象意想不到附送！

18元

超值定价

口袋至宝抢先预订

现全面接受邮购

邮购请注明“口袋迷3”邮购地址：北京东区安外邮局75信箱 发行部 邮编：100011 联系电话：010-64472177/64472180 邮资免取

SoCOOL

COVER & EXCLUSIVE INTERVIEW
罗志祥

搜酷 STREET FASHION CULTURE MAGAZINE
2006 FEB
02
~~定价:20元~~
推广价:15元



随刊夹送 NIKE × SoCool 新春礼包

2006 最完整外套总特辑!

羽毛、棒球外套、羊毛与灯心绒、棉质毛绒、迷彩×格纹、军风夹克、M-65款型夹克、连帽、皮革、WORK JACKET、骑士风……

THE BEST WINTER JACKETS决战寒冬的关键外套

GET!!2006 NEW YEAR始动
STREET BRAND × SNEAKERS
大人气街牌 球鞋实例表现

全国上市热卖中!!



★ 疯狂抽奖再接再厉! ★
Levi's腕表×20等你拿